

**MOTIVASI MENGIKUTI PERMAINAN BOLABASKET DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA
DAN KESEHATAN PESERTA DIDIK PUTRI
KELAS XI SMA NEGERI 2 WONOGIRI
JAWA TENGAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :
Rizky Gira Purnama
NIM. 11601244048

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "*Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah*" yang disusun oleh Rizky Gira Purnama, NIM 11601244048 ini disetujui oleh pembimbing dan telah diujikan.

Yogyakarta, Januari 2016


Pembimbing,



Dra. A Erlina Listyarini M.pd.
NIP. 19601219 198803 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah*” yang disusun oleh Rizky Gira Purnama, NIM 11601244048 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 12 Januari 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
1. A. Erlina Listyarini, M. Pd	Ketua Penguji		19/1/2016
2. Hedi Ardiyanto, H, M. Or	Sekretaris Penguji		18/1/2016
3. Dr. Subagyo	Penguji I		18/1/2016
4. Sri Mawarti, M. Pd	Penguji II		18/1/2016

Yogyakarta, Januari 2016,
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Wawan S. Suherman M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001 8

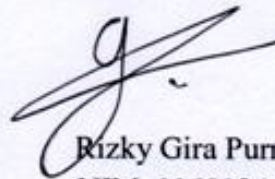
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa sekripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis,



Rizky Gira Purnama
NIM. 11601244048

MOTTO

“Jangan tunda sampai besok apa yang bias engkau kerjakan hari ini”

-Rizky Gira Purnama-

“Menjadi luar biasa itu perlu waktu, perlu disakiti, perlu air mata, perlu dihina dan perlu jam terbang yang teruji.”

-MTMA-

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak Hardi Sugihartono dan Ibu Tatik yang saya kasihi dan sangat sayangi yang tiada henti memberikan kasih sayang, semangat dan doa kepada saya sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.
2. Adik saya terkasih Rizky Afa Delicha Dewanda, serta keluarga besar saya yang senantiasa memberikan doa dan dukungan terbaik untuk segera menyelesaikan studi.
3. Nenek saya, Eyang Sainem yang sudah memberikan doa dan dukungan yang terbaik untuk menyelesaikan studi.

**MOTIVASI MENGIKUTI PERMAINAN BOLABASKET DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA
DAN KESEHATAN PESERTA DIDIK PUTRI
KELAS XI SMA NEGERI 2 WONOGIRI
JAWA TENGAH**

Oleh

Rizky Gira Purnama

NIM. 11601244048

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik putri yang cenderung bersifat pasif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya permainan bola basket. Objek penelitian ini adalah peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi mengikuti permainan bola basket peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *survei*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri yang berjumlah 252 peserta didik. Sampel penelitian adalah peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa tengah. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *random sampling*. Dari teknik tersebut diperoleh sebanyak 68 peserta didik putri. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket adalah rendah. Hal tersebut berdasarkan frekuensi terbanyak pada kategori rendah sebanyak 23 peserta didik atau 33,82%. Motivasi mengikuti permainan bola basket yang berkategori sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 5,88%, tinggi sebanyak 22 orang atau 32,35%, sedang sebanyak 16 orang atau 23,53%, rendah sebanyak 23 orang atau 33,82%, dan sangat rendah sebanyak 3 orang atau 4,41%.

Kata Kunci : *motivasi, permainan, bola basket*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Tuhan yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat dan hidayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Rektor Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., MA., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
4. Ibu Dra. A. Erlina Listyarini M.pd. selaku Pembimbing yang penuh kesabaran memberikan bimbingan kepada penulis.
5. Segenap Bapak Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
6. Untuk orang terkasih Enno Angella Anggraeny yang selalu mendukung dan memberikan semangatnya
7. Atrian, Koencoro, Sekar, Dimas, Dilah, Rian, Wahyu, Nurdin, Dion, Endul, Icha, Reza, Galuh dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya dalam penelitian, saya ucapkan terima kasih banyak.

8. Teman-teman kelas C Della Ardani, Wahyu Utomo, Agung, Azwar Hilmi, Adi Prasetyo, Endro Gunantoro, Dimas Tri Suryono, Epi, Anjar Sutrimo, dan teman-teman yang tidak bias saya sebutkan satu persatu yang telah menjadi sahabat dan teman saya, terimakasih banyak atas semangat dan kasih sayang yang telah diberikan serta bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman angkatan 2011, telah banyak memberikan kenangan duka dan suka yang terukir di pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi selama ini bersama kalian.
10. Teman-teman KKN-PPL 2014 Kelompok 57 yang telah memberikan semangat dan dukunganya kepada penulis.
11. Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian maupun penyusunan skripsi ini mungkin masih belum sempurna. Oleh karena itu segala kritik, saran dan masukan, penulis terima dengan tangan terbuka demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis,

Rizky Gira Purama

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Diskripsi Teori	9
1. Pengertian Motivasi	9
2. Hakekat Pendidikan Jasmani.....	18
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	29

BAB III. METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian	31
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Uji Coba Instrumen	37
F. Teknik Analisis Data	43
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 45
A. Hasil Penelitian.....	45
1. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah	45
2. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesehatan	47
3. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Bakat.....	49
4. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Prestasi	51
5. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Pengetahuan.....	53
6. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesenangan	55
7. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Lingkungan.....	57
8. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Orang Tua	59
9. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Guru	61
10. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Teman	63
11. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Sarpras	65

B. Pembahasan	67
BAB V. KESIMPULAN	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Implikasi	70
C. Saran	71
D. Keterbatasan Penelitian	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Jumlah Sampel Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah	32
Tabel 2.	Uji Coba Instrumen Motivasi mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah...	35
Tabel 3.	Kisi-kisi Pemberian Skor Alternatif Jawaban Pernyataan.....	36
Tabel 4.	Data hasil Validitas Uji Coba Instrument.....	38
Tabel 5.	Rangkuman Butir-butir Yang Gugur Dalam Uji Validitas.....	40
Tabel 6.	<i>Cronbach Alpha</i>	42
Tabel 7.	Kisi-kisi Angket Setelah Uji Coba.....	43
Tabel 8.	Rumus Kategori.....	44
Tabel 9.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah.	46
Tabel 10.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah.....	47
Tabel 11.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesehatan.....	48
Tabel 12.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesehatan.....	49
Tabel 13.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Bakat.....	50
Tabel 14.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Bakat.....	51
Tabel 15.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket berdasarkan Faktor Prestasi.....	52
Tabel 16.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Prestasi.....	53
Tabel 17.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Pengetahuan.....	54

Tabel 18.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Pengetahuan.....	55
Tabel 19.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesenangan.....	56
Tabel 20.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesenangan.....	57
Tabel 21.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Lingkungan.....	58
Tabel 22.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Lingkungan.....	59
Tabel 23.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Orang tua.....	60
Tabel 24.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Orang Tua.....	61
Tabel 25.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Guru.....	62
Tabel 26.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Guru.....	63
Tabel 27.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Teman.....	64
Tabel 28.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Teman.....	65
Tabel 29.	Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Sarpras.....	66
Tabel 30.	Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Sarpras.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.....	47
Gambar 2.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesehatan.....	49
Gambar 3.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Bakat.....	50
Gambar 4.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Prestas.....	52
Gambar 5.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Pengetahuan.....	54
Gambar 6	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesenangan.....	56
Gambar 7.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Lingkungan.....	58
Gambar 8.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Orang tua.....	60
Gambar 9.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Guru.....	62
Gambar 10.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Teman.....	64
Gambar 11.	Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Sarpras.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pernyataan Judgement.....	73
Lampiran 2	Surat Ijin Uji Coba Penelitian	77
Lampiran 3	Angket Uji Coba Penelitian.....	78
Lampiran 4	Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Penelitian.....	82
Lampiran 5	Data Uji Coba Penelitian	83
Lampiran 6	Angket Penelitian.....	84
Lampiran 7	Surat Ijin Melakukan Penelitian	86
Lampiran 8	Data Penelitian	89
Lampiran 9	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	90
Lampiran 10	Penghitungan Data Penelitian	91
Lampiran 11	Dokumentasi	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam upaya mewujudkan tujuan nasional. Usaha tersebut dilakukan melalui upaya peningkatan pelayanan pendidikan pada semua jenjang, jenis, dan jalur pendidikan. Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Pertumbuhan dan perkembangan pada seseorang yang bersifat kualitatif juga merupakan hasil dari proses pendidikan, baik disadari maupun tidak. Pendidikan bermaksud mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh individu yang secara alami sudah dimiliki.

Pendidikan dan tenaga kependidikan terutama guru pendidikan jasmani merupakan salah satu kunci penting dalam membangun kualitas pendidikan. Melalui pendidikan jasmani diharapkan kesehatan peserta didik tetap terjaga. Seorang peserta didik yang mempunyai tingkat kesehatan jasmani yang baik akan lebih mudah melakukan aktivitas belajar dengan lancar. Melihat kesehatan jasmani merupakan salah satu faktor yang memperlancar aktivitas belajar, maka diharapkan peserta didik mempunyai motivasi dan minat yang kuat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Motivasi menurut Hamalik (2005: 106), adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk

mencapai tujuan. Motivasi mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Motivasi sangat penting sebab motivasi merupakan konsep yang menjelaskan alasan seseorang berperilaku. Apabila terdapat dua anak yang memiliki kemampuan sama dan diberikan peluang dan kondisi yang sama untuk mencapai tujuan, kinerja dan hasil yang dicapai oleh anak yang termotivasi lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak termotivasi. Motivasi menentukan tingkat keberhasilan atau gagalnya kegiatan belajar peserta didik.

Belajar tanpa motivasi sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal (Hamalik, 2005: 108). Hal tersebut dapat diketahui dari pengalaman dan pengamatan sehari-hari dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa anak yang tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada anak tersebut. Walaupun terkadang menjadi masalah karena motivasi bukanlah suatu kondisi. Apabila motivasi anak itu rendah, umumnya diasumsikan bahwa prestasi yang bersangkutan akan rendah dan besar kemungkinan dia tidak akan mencapai tujuan belajar. Bila hal ini tidak diperhatikan, tidak dibantu, siswa gagal dalam belajar (Catharina, 2004: 112).

Motif setiap orang dalam belajar dapat berbeda satu sama lain. Ada peserta didik yang rajin belajar karena ingin menambah ilmu pengetahuan, ada pula peserta didik yang belajar karena takut dimarahi orang tua. Adanya perbedaan motivasi tersebut dipengaruhi oleh motivasi intrinsik yang muncul dalam diri sendiri tanpa dipengaruhi oleh sesuatu diluar dirinya. Motivasi ekstrinsik yang

muncul dalam diri seseorang karena adanya pengaruh dari luar seperti: guru, orang tua, dan lingkungan sekitar.

Seseorang yang motivasinya besar akan menampakkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh apalagi menyerah. Sebaliknya peserta didik yang rendah motivasinya akan terlihat acuh tak acuh, cepat bosan, mudah putus asa dan berusaha menghindari dari kegiatan. Dalam kaitannya dengan kegiatan, motivasi erat hubungannya dengan aktualisasi diri sehingga motivasi yang paling mewarnai kebutuhan peserta didik dalam belajar adalah motivasi belajar untuk mencapai prestasi yang tinggi.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang terdiri dari materi yang bersifat teoritis dan aktivitas praktis. Pendidikan jasmani bukan semata-mata berhubungan dengan perkembangan fisik saja, akan tetapi mengarah kepada pembinaan peserta didik secara utuh. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, peserta didik dituntut untuk memiliki sikap yang positif dalam hal ini: disiplin, kerjasama, jujur, sportif, berperilaku baik, serta mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku. Dengan kesegaran jasmani yang baik diharapkan peserta didik akan mudah menerima setiap materi yang diberikan guru.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani banyak dilakukan di lapangan dan dalam pelaksanaannya pembelajaran pendidikan jasmani menimbulkan kelelahan setelah melakukannya karena banyak menggunakan aktifitas fisik. Akibat-akibat yang ditimbulkan oleh aktifitas fisik tersebut kebanyakan tidak

disenangi oleh peserta didik, biasanya sesuatu yang tidak disenangi oleh peserta didik akan diikuti dengan tidak adanya motivasi dalam melakukan sesuatu. Agar proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat direncanakan dengan baik maka perlu diketahui lebih dahulu motivasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah seharusnya tidak mengalami kendala yang berarti karena fasilitas sudah mendukung, namun kenyataan di lapangan masih jauh dari yang diharapkan. Dalam kenyataan pembelajaran pendidikan jasmani, terlihat bahwa peserta didik masih menganggap pendidikan jasmani hanya sebagai mata pelajaran biasa yang tidak begitu penting. Pembelajaran pendidikan jasmani masih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan.

Motivasi peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik putri cenderung bersifat pasif dengan materi yang diberikan guru pendidikan jasmani saat berlangsungnya pembelajaran. Peserta didik putri hanya akan melakukan gerakan-gerakan yang diberikan pada saat guru pendidikan jasmani memberikan perintah, selebihnya hanya berkumpul dengan teman-temannya. Peserta didik putri kadang melakukan izin untuk tidak mengikuti pembelajaran dikarenakan sedang datang bulan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik putri lebih pasif saat diberikan materi dalam bentuk permainan, seperti: sepakbola, voli, dan bola basket disebabkan peserta didik putra yang aktif saat permainan sedangkan peserta didik putri aktif pada saat guru pendidikan jasmani memberikan perintah.

Dalam permainan bola basket peserta didik putri mau bermain saat diberikan perintah oleh gurunya.

Proses pendidikan jasmani banyak ditemui materi yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani hanya sebagai formalitas untuk memenuhi alokasi waktu untuk memberikan materi pembelajaran yang dilaksanakan 3 x 45 menit seminggu. Hal ini merupakan waktu yang terbatas karena materi pendidikan jasmani di sekolah sangat banyak, seperti: permainan bola besar, permainan bola kecil, senam, atletik, dan akuatik. Faktor lain yang sering membuat peserta didik putri kurang motivasi terhadap pembelajaran pendidikan jasmani adalah sikap mereka yang hanya berkonsentrasi pada mata pembelajaran lain yang diujikan dalam ujian nasional, padahal pendidikan jasmani juga sama pentingnya. Karena pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum kelas XI SMA sebagai syarat untuk naik kelas yang tercantum dalam nilai rapor. Keadaan ini tidak boleh terjadi mengingat banyaknya tujuan pendidikan yang dapat dicapai melalui pendidikan jasmani.

Upaya meningkatkan motivasi mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adalah memberikan pengertian yang benar tentang pentingnya tujuan pendidikan jasmani. Perkembangan dan pertumbuhan peserta didik dengan salah satu metode mengajar yang efektif, efisien, fleksibel, dan penuh kreatifitas. Dengan tujuan tersebut dapat menarik peserta didik putri pada pelaksanaan proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin meneliti motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pasifnya peserta didik putri saat pembelajaran bermain bola basket di SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.
2. Peserta didik putri kadang-kadang izin untuk tidak mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan permainan bola basket karena datang bulan.
3. Kurangnya peran guru dalam proses pembelajaran permainan bola basket di SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.
4. Belum diketahui motivasi mengikuti materi permainan bola basket dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian agar pengkajiannya lebih mendalam. Dalam penelitian ini hanya membatasi tentang motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan pada sub-bab sebelumnya maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Seberapa besar motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Kegiatan penelitian akan menjadikan pengalaman yang bermanfaat untuk melengkapi pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah dan peneliti mendapat jawaban yang kongkrit mengenai suatu masalah yang berkaitan dengan judul penelitian. Hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan kajian dalam mengembangkan dan meningkatkan pendidikan di sekolah, khususnya dalam usaha membentuk perilaku melalui motivasi dalam olahraga permainan bola basket.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan program-program tambahan pembelajaran khususnya pembelajaran pendidikan jasmani.
- b. Hasil penelitian ini dapat dipakai oleh guru dan calon guru yang menangani langsung peserta didik, sebagai pedoman dan bahan pertimbangan dalam menanamkan perilaku dan memberikan motivasi terhadap peserta didik putrid melalui olahraga permainan bola basket.
- c. Bagi orangtua, hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai pertimbangan dan penerapan serta pedoman yang tepat tentang bagaimana memberikan motivasi terhadap anak-anak mereka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Motivasi

Menurut Slameto (2003:170) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia. Menurut Dimiyati dan Murjiono (2002:80) motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan, harapan kebutuhan, tujuan, sasaran, dan insentif. Keadaan inilah yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Menurut Bimo Walgito (1997:149) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan yang terdapat dalam diri organism yang menyebabkan organism itu bertindak dalam diri organism yang menyebabkan organism itu bertindak atau berbuat.

Menurut Sardiman A. M. (2006:73), motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Istilah motivasi mengacu kepada faktor dan proses yang mendorong seseorang untuk bereaksi dalam berbagai situasi. Menurut Oemar Hamalik (2005:106), motivasi adalah suatu perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dari pendapat beberapa pakar diatas dapat disimpulkan bahwa, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhan diri.

a. Teori-teori Motivasi

Motivasi mendorong seseorang untuk memilih aktivitas yang membuat dirinya merasa senang, sesuai dengan naluri dan kebiasaan, sesuai dengan kebudayaan tempat dia berada dan pada hakikatnya bertujuan untuk memenuhi kebutuhannya. Menurut Ngilim Purwanto (1990: 74-77) ada beberapa teori tentang motivasi yang cukup menarik dibicarakan yaitu :

- 1) Teori Hedonisme
Menyatakan bahwa manusia pada hakekatnya adalah makhluk yang mementingkan kehidupan yang penuh kesenangan dan kenikmatan.
- 2) Teori Naluri
Pada dasarnya manusia memiliki tiga dorongan nafsu pokok yang dalam hal ini disebut juga naluri, yaitu: mempertahankan diri, mengembangkan diri, mengembangkan/mempertahankan jenis.
- 3) Teori Reaksi yang dipelajari
Berpandangan bahwa tindakan atau perilaku manusia tidak berdasarkan naluri-naluri, tetapi berdasarkan pola-pola ttingkah laku yang dipelajari dari kebudayaan di tempat orang itu hidup.
- 4) Teori daya pendorong
Perpaduan antara”teori naluri” dengan “teori reaksi yang dipelajari”. Daya pendorong adalah semacam naluri, tetapi hanya suatu dorongan kekuatan yang luas terhadap suatu arah yang umum.
- 5) Teori kebutuhan
Berangapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakekatnya adalah untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis.

b. Tujuan Motivasi

Menurut Oemar Hamalik (2002: 175) “tujuan motivasi adalah sesuatu yang hendak dicapai oleh suatu perbuatan yang apabila tercapai akan memuaskan individu”. Menurut Ngalim Purwanto (1990:73) “tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau mengguguh seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu”.

Semakin jelas tujuan yang diharapkan atau akan dicapai, semakin jelas pula bagaimana tindakan memotivasi itu dilakukan. Tindakan memotivasi akan lebih dapat berhasil jika tujuannya jelas dan didasari oleh yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Oleh karena itu, setiap orang yang akan memberikan motivasi harus mengenal dan memahami benar-benar latar belakang kehidupan, kebutuhan dan kepribadian orang yang akan dimotivasi.

c. Fungsi Motivasi

Motivasi merumakan hal yang sangat penting karena menjelaskan alasan seseorang berperilaku menurut Oemar Hamalik (2005: 175) ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan.
- 2) Sebagai pengarah artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Sebagai penggerak, artinya besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat lambatnya suatu pekerjaan.

Sedangkan menurut Sardiman A.M. (2006: 85) juga ada tiga fungsi dari motivasi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Motivasi berperan besar dalam mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan.

d. Jenis-jenis Motivasi

Motivasi olahraga dapat dibagi atas motivasi primer dan sekunder, dapat pula dibagi atas biologis dan sosial. Namun banyak ahli setuju membagi atas dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Oemar Hamalik (2005: 165-163) motivasi dibagi menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik :

- 1) Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul tanpa pengaruh dari luar. Motivasi intrinsik sering disebut dengan motivasi murni.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar.

Menurut Sardiman A.M. (2006: 83-91) motivasi juga dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dilarang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Menurut Irwanto (1991 : 216), menegaskan bahwa motivasi intrinsik bersifat tahan lama dan lebih kuat dibandingkan motivasi ekstrinsik untuk mendorong minat, akan tetapi motivasi ekstrinsik juga bias efektif karena minat tidak selalu bersifat intrinsik. Sedangkan menurut Singgih D. Gunarsa (2004: 50) membagi motivasi dalam dua jenis :

- 1) Motivasi Intrinsik yaitu dorongan atau kehendak yang kuat berasal dari dalam diri seseorang, dijelaskan lebih lanjut bahwa semakin kuat motivasi intrinsik yang dimiliki oleh seseorang, maka besar kemungkinan ia memperlihatkan tingkah laku yang kuat untuk mencapai tujuan.
- 2) Motivasi ekstrinsik yaitu segala sesuatu yang diperoleh melalui sendiri, ataupun melalui saran, ajaran atau dorongan dari orang lain.

Adapun faktor-faktor yang mendukung motivasi intrinsik antara lain:

1. Bakat dan Prestasi

Kondisi yang mempengaruhi motivasi dalam pendidikan jasmani olahraga adalah yang disesuaikan dengan bakat dan naluri. Permainan dan pertandingan meskipun saluran dan sublimitas unsur-unsur bawaan (naluri), seperti ingin tahu, keberanian, ketegasan, sifat memberontak, dan sebagainya. Olahraga yang tepat disesuaikan dengan unsur-unsur naluri akan memperkembangkan motivasi anak secara fisik.

Prestasi yang dikemukakan oleh Maslow tentang tingkat kebutuhan pokok manusia adalah untuk penghargaan (*esteem of needs*) yaitu kebutuhan untuk dihargai karena prestasi, kemampuan, kedudukan atau status. (Singgih D Gunarsa:103).

2. Fisik

Faktor fisik diungkapkan oleh Maslow yaitu tentang kebutuhan pokok manusia yaitu tentang rasa aman dan perlindungan (*safety and security*), seperti terjamin keamanannya, terlindungi dari bahaya dan ancaman penyakit.

Adapun hubungan motivasi dan olahraga bagi anak-anak, remaja, dan para orang tua yang tidak mempersiapkan diri untuk pertandingan adalah untuk sehat

fisik dan mental. Kesehatan fisik-psikis merupakan kesatuan organis yang memungkinkan motivasi berkembang (Singgih D Gunarsa:103-104).

3. Keterampilan

Faktor ketrampilan diungkapkan oleh Maslow yang merupakan kebutuhan pokok manusia adalah kebutuhan karena aktualisasi diri (*self actualization*) yaitu kebutuhan karena potensi-potensi yang dimiliki pengembangan diri secara maksimum dan ekspresi diri. (Singgih D Gunarsa:107).

4. Pengetahuan

Menurut Sudibyo Setyobroto (1989:28) motivasi berolahraga bagi anak-anak, remaja dan orang tua yang tidak mempersiapkan diri untuk bertanding adalah untuk mendapatkan pengalaman.

5. Hobi

Menurut Sudibyo Setyobroto (1989:28) motivasi berolahraga bagi anak-anak, remaja dan orang tua yang tidak mempersiapkan diri untuk bertanding adalah untuk bersenang-senang dan mendapatkan kegembiraan.

Adapun faktor-faktor yang mendukung motivasi ekstrinsik antara lain:

1. Orang Tua

Menurut Maslow ini merupakan kebutuhan sosial (*social needs*), yang meliputi kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan secara pribadi, rasa setia kawan.

2. Sarana dan Prasarana

Menurut Kamlesh yang dikutip oleh Singgih D Gunarsa (1989:103-104) kondisi yang mempengaruhi motivasi dalam olahraga adalah fasilitas dan alat

yang baik untuk berlatih. Sarana dan prasarana yang baik akan memperkuat motivasi seseorang untuk belajar dan berlatih lebih baik.

3. Teman

Maslow berpendapat bahwa ini merupakan kebutuhan sosial (*social needs*), yang meliputi kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan secara pribadi dan rasa setia kawan.

4. Waktu Luang

Sudibyo Setyobroto (1989:28) Motivasi berolahraga untuk dapat bersenang-senang dan mendapatkan kegembiraan dan juga untuk melepaskan ketegangan psikis.

5. Lingkungan

Maslow berpendapat bahwa ini merupakan kebutuhan sosial (*social needs*), yang meliputi kebutuhan akan dicintai, diperhitungkan secara pribadi dan rasa setia kawan.

Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Menurut Singgih D Gunarsa (1989:102) bahwa dalam olahraga, motivasi intrinsik tidak akan berdiri sendiri, melainkan secara bersama-sama menuntun tingkah laku individu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar. Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik harus saling mendukung agar tindakan seseorang lebih berarti.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi menurut Syamsu Yusuf, LN (2000:162), adalah niat dan keikhlasan yang telah tumbuh dalam dirinya.

Menurut Elida Prayitno (1989: 10-11), faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi, yang pertama adalah faktor yang mendukung motivasi intrinsik, antara lain bakat, prestasi, fisik, ketrampilan, kedisiplinan, pengetahuan, hobi serta psikologi, yang kedua adalah faktor yang mendukung motivasi ekstrinsik, antara lain orang tua, sekolah, guru, teman, sarana dan prasarana, dan waktu luang.

Menurut Kalesh dalam Singgih D. Gunarsa (1989: 103-104) kondisi dan faktor yang mempengaruhi motivasi adalah sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang sehat, matahari yang cukup dan keadaan sekitar lingkungan yang menarik merupakan lingkungan yang dapat mendorong motivasi.
- 2) Fasilitas lapangan dan alat yang baik untuk latihan. Lapangan yang rata dan menarik, peralatan yang memadai akan memperkuat motivasi, khususnya anak dan pemula, untuk belajar dan berlatih.
- 3) Olahraga yang sesuai dengan bakat dan naluri permainan, unsure-unsur bawaan (naluri), seperti tahu, keberanian, ketegasan, sifat memberontak, dan sebagainya. Olahraga yang tepat disesuaikan dengan unsure-unsur naluri akan mengembangkan anak secara fisik.
- 4) Program pendidikan jasmani yang menurut aktivitas. Anak-anak tidak akan senang dengan kegiatan yang lamban dan banyak berbicara. Permainan dan pertandingan yang menarik akan menghasilkan motivasi yang tinggi.
- 5) Menggunakan audio visual atau tidak. Anak-anak sangat sensitive dengan pengelihan, pendengaran dan perabaan. Latihan yang melibatkan perasaan, penglihatan dan perabaan seperti televisi, kartu, diagram, gambar akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan bergairah.
- 6) Metode belajar dengan metode belajar sesuai akan membantu motivasi dalam proses belajar, pelatihan mulai dari yang diketahui, dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang nyata ke yang abstrak, dari keseluruhan ke bagian, dari yang pasti ke yang tidak pasti. Prinsip ini

merupakan kunci latihan yang baik dan merupakan faktor yang dapat dimotivasi individu

Berdasarkan hal-hal di atas yang menjadi motivasi peserta didik untuk mendorong melakukan aktivitas selain dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang berupa kesehatan, bakat, prestasi, pengetahuan dan kesenangan, sedangkan dari luar atau eksterinsik yang berupa lingkungan, orang tua, teman, sarana dan prasarana, serta audio visual yang semua faktor-faktor tersebut sangat perlu diperhatikan khususnya oleh guru pendidikan jasmani. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi intrinsik menurut Kalesh dalam Singgih D, Gunarsa (1989; 103-104) adalah sebagai berikut:

- 1) Kesehatan, adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa dan social yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara social dan ekonomis.
- 2) Bakat, merupakan karakteristik pribadi yang menyangkut kemampuan diri yang berasal dari dalam diri sendiri.
- 3) Prestasi, di mana seseorang berjuang untuk mencapai sukses.
- 4) Pengetahuan, merupakan keyakinan atau pemahaman seseorang terhadap obyek tertentu.
- 5) Kesenangan, merupakan hal yang dilakukan seseorang sesuai dengan hati nurani.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi motivasi eksterinsik menurut Kalesh dalam Singgih D, Gunarsa (1989; 103-104) adalah sebagai berikut:

- 1) Lingkungan, merupakan sesuatu yang berada di luar individu itu sendiri.
- 2) Orang tua, merupakan orang terdekat dengan individu tersebut dalam sebuah lingkungan.
- 3) Guru, merupakan pembimbing bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi.
- 4) Teman, merupakan seseorang yang sudah dikenal dan sering berinteraksi dengan individu itu sendiri.
- 5) Sarana dan prasarana, tempat ataupun alat yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

a. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari system pendidikan secara keseluruhan yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan social, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (KTSP, 2006). Sedangkan menurut Rusli Lutan (2001: 1) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jamani untuk mencapai tujuan pendidikan.

Meurut Sukintaka (2004: 21) pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan melalui pendidikan jasmani yang disusun secara sistematis untuk menuju manusia seutuhnya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang proses pendidikannya bertujuan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan jasmani dan rohaniah peserta didik dan lingkungan hidupnya.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Eddy Suparman (1994: VIII) tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah menengah umum ialah membantu siswa dalam peningkatan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengalaman dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar dan berbagai aktifitas jasmani agar dapat:

- 1) Tercapainya pertumbuhan dan perkembangan jasmani khususnya tinggi dan berat badan yang harmonis.
- 2) Terbentuknya sikap perilaku seperti disiplin, kejujuran, kerjasama, mengikuti peraturan dan ketentuan yang berlaku.
- 3) Menyenangi aktivitas jasmani yang dapat dipakai untuk mengisi waktu luang.
- 4) Mempunyai kemampuan untuk menjelaskan tentang manfaat pendidikan jasmani dan kesehatan serta mempunyai kemampuan penampilan, kemampuan gerak yang benar dan efisien.
- 5) Meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan serta daya tahan tubuh terhadap penyakit.

Depdiknas (2006: 648) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan ketrampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan mengembangkan pesikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap seportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan bugar, terampil serta memiliki sikap positif.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah membantu peserta didik dalam meningkatkan kesegaran jasmani, kesehatan dan menjaga kebugaran jasmani melalui aktivitas jasmani.

c. Fungsi Pendidikan Jasmani

Menurut Eddy Suparman (1994: VII) pendidikan jasmani dan kesehatan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat sehari-hari mempunyai peran penting dalam pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, social, serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Oleh sebab itu pendidikan jasmani kesehatan di Sekolah Menengah Atas berfungsi untuk:

- 1) Merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani yang serasi, selaras dan seimbang.
- 2) Mengembangkan kemampuan untuk dapat menjelaskan manfaat pendidikan jasmani dan kesehatan serta memenuhi hasrat bergerak.
- 3) Meningkatkan perkembangan dan aktivitas system peredaran darah, pencernaan, pernafasan dan syaraf.
- 4) Meningkatkan perkembangan sikap, mental, social, emosi, yang selaras dan seimbang.
- 5) Memberikan kemampuan untuk memelihara dan meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan.

3. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pembelajaran menurut Hadist (1996: 48) adalah proses yang menghasilkan perubahan yang relative permanen dalam perilaku atau potensi perilaku seseorang. Dalam proses pembelajaran terjadi proses dua arah yang saling menguntungkan; Interaksi antara guru dengan siswa dan sebaliknya interaksi siswa dengan guru serta perubahan perilaku siswa menuju perubahan secara baik.

Menurut Sukintaka (2004; 55) pembelajaran mengandung pengertian, bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, dan bagaimana peserta didik mempelajarinya.

Proses pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah tetap menekankan pada aktivitas jasmani dengan setandar kompetensi mata pelajaran pendidikan yang meliputi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri atau senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas (Depdiknas, 2004: 8).

Dalam proses belajar mengajar pada umumnya terdapat beberapa tahapan yang harus diberikan secara sistematis, tahapan-tahapan tersebut disebut sistematika pembelajaran. Sistematika pembelajaran yang digunakan secara umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdiri dari tiga tahap, yaitu : Pendahuluan atau persiapan, inti, penenangan. (Sukintaka, 2004 : 68-69).

- a. Pendahuluan atau Persiapan
 - 1) Berisi tentang : Senam atau penguluran (*Stretching*) pada otot yang banyak digunakan dalam teknik maupun saat bermain.
- b. Inti pembelajaran
 - 1) Teknik baru (Pelajaran)
 - 2) Teknik lama (Berlatih)
 - 3) Bermain (Pengabungan 1 dan 2)
 - 4) Masukan (Input)
- c. Penenangan
 - 1) Koreksi / Pengarahan
 - 2) Pengumuman

Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah bertujuan untuk meningkatkan potensi fisik dalam diri peserta didik, serta membudayakan sikap sportif, disiplin, kerjasama dan hidup sehat. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan

moral, aspek pola hidup sehat dan kesehatan yang telah direncanakan sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui kegiatan aktivitas jasmani yang telah disusun secara sistematis yang bertujuan untuk peningkatan kesehatan jasmani dan rohani serta meningkatkan kualitas fisik peserta didik di sekolah.

Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan dari proses pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui kegiatan aktivitas jasmani yang telah disusun secara sistematis yang bertujuan untuk peningkatan kesehatan jasmani dan rohani serta meningkatkan kualitas fisik dari peserta didik.

4. Hakikat Permainan Bola Basket

Permainan bolabasket merupakan permainan tim, dimainkan 2 tim yang masing-masing tim terdiri lima orang pemain. Maksud dan tujuan masing-masing tim yaitu, berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya untuk memperoleh skor (nilai) dan menghalangi tim lawan untuk melakukan hal serupa atau mempertahankan keranjangnya.

Bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan berusaha mencegah lawan untuk memasukkan bola atau mencela angka dengan cara bola dioper, digelinding, dipantulkan atau di dribble ke segala arah, sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan (PB PERBASI, 2004: 11).

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002:1), permainan bolabasket merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan dua tangan. Permainan

bola basket mempunyai tujuan memasukan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukan bola ke keranjang sendiri dengan cara lempar tangkap, menggiring, dan menembak.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, permainan bolabasket dimainkan dengan cara memantulkan bola dengan telapak tangan terbuka, melempar, mengelindingkan atau menggiring bola ke segala arah dalam lapangan permainan. Ditinjau dari cara memainkan bola ke dalam permainan bolabasket bahwa shooting atau menembakkan ke dalam keranjang lawan merupakan strategi permainan bolabasket untuk memperoleh kemenangan.

Teknik-teknik dasar dalam permainan bolabasket menurut Imam Sodikun (1992: 48) adalah sebagai berikut: 1) teknik passing (melempar dan menangkap), 2) teknik dribble (menggiring bola), 3) teknik shooting (menembak), 4) teknik pivot (gerakan berporos), 5) teknik lay up shoot, 6) teknik rebound (merayah). Dari keenam teknik dasar tersebut jika telah dimiliki dengan baik oleh seorang pemain, maka ia dapat bermain dengan baik pula. Teknik dasar permainan bolabasket merupakan komponen-komponen yang fundamental dan harus dikuasai oleh setiap pemain.

Wissel (2000: 15) menyatakan, “meskipun bolabasket adalah permainan tim, namun penguasaan teknik individual sangatlah penting sebelum bermain didalam tim”.

Menurut Machfud Irsyada (2000: 17) Teknik dasar dalam permainan bolabasket adalah ketrampilan gerak yang dilakukan pada kegiatan bermain bolabasket yang berkaitan dengan aktivitas akan memainkan bola. Aktivitas tubuh

dalam memanipulasi bola secara sederhana disebut dengan gerak dasar dengan bola, sedangkan usaha akan memainkan bola disebut dengan gerak dasar tanpa bola.

Ketiga teknik dasar tersebut merupakan komponen-komponen dalam permainan bolabasket yang saling mendukung terhadap ketrampilan bermain bolabasket. Dalam menguasai macam-macam teknik dasar bermain bolabasket dan selalu dapat menyesuaikan diri.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari lima orang pemain dan termasuk jenis olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan dua tangan.

5. Karakteristik Peserta Didik SMA

Masa usia menengah bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khususnya dan peranan yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa, (Syamsu Yusuf, 2000: 26-27) masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa, yaitu:

a. Masa pra remaja

Masa pra remaja biasanya berlangsung hanya dalam waktu relative singkat, masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka berkerja, pesimistik dan sebagainya. Secara garis besar sifat-sifat negatif tersebut dapat diringkas, yaitu: a) negatif dalam prestasi, baik prestasi jasmani maupun mental dan, b) negatif dalam sikap social, baik dalam bentuk menarik diri dalam masyarakat (negatif positif) maupun dalam bentuk agresif terhadap masyarakat (negatif aktif).

b. Masa remaja

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolognya,

teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijujung tinggi dan dipuja-puji sehingga masa ini disebut masa merindu puja (mendewasakan), yaitu sebagai gejala remaja.

Proses terbentuknya pendidikan/pandangan hidup atau cita-cita hidup itu dapat dipandang sebagai penemuan nilai-nilai kehidupan. proses penemuan nilai-nilai kehidupan tersebut adalah pertama, karena tidak adanya pedoman, remaja merindukan sesuatu yang dianggap bernilai, pantas dipuja walaupun sesuatu yang dipujanya belum mempunyai bentuk tertentu, bahkan sering kali remaja hanya mengetahui apa yang diinginkan. Kedua, objek pemujaan itu telah menjadi lebih jelas yaitu pribadi-pribadi yang dipandang mendukung nilai-nilai tertentu. Pada anak laki-laki sering aktif meniru sedangkan pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi, dan memujanya dalam khayalan.

c. Masa remaja akhir

Setelah remaja dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhinya tugas-tugas perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah individu ke dalam masa dewasa.

Kaitannya penelitian ini yang dimaksud dengan karakteristik peserta didik kelas XI SMA N 2 Wonogiri yang mempunyai criteria 15-17 tahun. Keadaan anak pada masa ini terjadi kemurungan dan fantasi yang berlebihan. Keadaan ini rasa tidak mampu sehingga enggan untuk bergerak. Selain itu ada beberapa keburukan dari karakteristik peserta didik SMA antara lain: mudah gelisah, emosi kurang control, dan takut untuk gagal. Dengan kondisi seperti ini maka peserta didik memerlukan dorongan oleh orang yang lebih berpengalaman. Dalam hal ini seorang guru pendidikan jasmani dalam memberikan bimbingan dan pengarahan kepada peserta didik di sekolah baik pada saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

6. Perempuan dan Peserta Didik Putri

Perempuan adalah salah satu makhluk hidup yang diciptakan Tuhan dengan kelebihan yang diberikan Tuhan dibandingkan makhluk Tuhan lainnya yang secara umum disebut Manusia. Manusia sendiri terbagi atas dua gender, yaitu perempuan dan laki-laki. Ada dua istilah, yaitu Wanita dan Perempuan. Wanita diartikan “Wani di Tata/di Toto (dalam bahasa Jawa)” yang berarti yang mau/selalu ditata oleh orang lain, laki-laki atau suami. Dan istilah Perempuan diambil dari “Empu” yaitu seorang ibu/perempuan yang dihormati dan dihargai. Pada hakekatnya Perempuan dan Laki-laki itu mempunyai Hak dan Kewajiban yang sama sebagai makhluk hidup atau disebut dengan ‘Hak Asasi Manusia’. Tetapi didalam kehidupannya Perempuan masih diposisikan sebagai kaum yang lebih lemah daripada laki-laki, jelasnya laki-laki lah yang mempunyai peran dan posisi yang lebih kuat/penting. Perempuan bukan lebih lemah, tetapi perempuan hanya saja lebih halus/lembut dibandingkan kaum laki-laki. Sedangkan didalam peran dan posisinya tetap sama. Kesetaraan inilah yang menjadi pemicu kesadaran kaum perempuan, bahwa perempuan juga mempunyai peran yang penting tidak hanya dalam masalah rumah tangga tetapi juga dalam membangun negeri ini bahkan dalam segala bidang termasuk olahraga.

Menurut Oemar Halalik (2005 : 7) peserta didik merupakan suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Peserta didik putri adalah anggota dari warga sekolah yang berjenis kelamin perempuan. Peserta didik putri mempunyai hak yang sama dalam setiap pengambilan keputusan atau kebijaksanaan sekolah, tidak hanya seperti peserta didik putra tetapi juga warga sekolah lainnya. Dalam pembelajaran pendidikan jasmanipun peserta didik putri mempunyai hak dan kesempatan yang sama sesuai dengan bakat dan potensi yang mereka punya. Peserta didik putri identik dengan sifat lemah dan mudah menyerah, tetapi itu tidak berlaku lagi di zaman sekarang ini. Kesetaraan gender tidak hanya membawa peserta didik putri berada dalam kesejajaran dengan peserta didik putra tetapi juga kesempatan untuk bersaing bahkan lebih unggul dengan peserta didik putra.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Purwono (2009) dengan judul “Motivasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Mlati Sleman Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani”. Metode yang digunakan adalah metode survey dengan teknik pengambilan datanya berupa angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 1 Mlati Sleman, dengan jumlah 110 siswa. Hasil penelitian menunjukan bahwa motivasi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mlati Sleman dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, berkategori sedang 48(43,64%). Faktor motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa kelas VIII SMP Negeri 1 mlati Sleman yaitu: intrinsik 35(31,82%) tinggi, sedangkan ekstrinsik 51(46,36%) sedang.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Asnawati (2004) yang berjudul “Motivasi Siswa Kelas II SMKN 4 Nitikan Yogyakarta Dalam Mengikuti Pembelajaran

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan” Skripsi pada program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 100 siswa. Teknik pengambilan sampelnya dengan *cluster random* validitas. Metode pengumpulan data menggunakan kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang termasuk kategori rendah sebesar 1%, yang termasuk kategori sedang 52%, yang termasuk kategori tinggi sebesar 47%.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik antara lain kesehatan, perhatian, minat dan bakat. Sedangkan ekstrinsik antara lain metode mengajar, alat pembelajaran dan kondisi lingkungan. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan bola basket.

Rendahnya motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah, maka untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani tersebut tidak akan tercapai secara maksimal. Berdasarkan teori di atas

motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengandalkan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Adapaun beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi antara lain adalah faktor interinsik dan faktor eksterinsik.

Apabila peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri memiliki motivasi yang tinggi maka untuk mencapai tujuan pendidikan bias tercapai secara maksimal.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey, sedangkan teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan angket. Penelitian ini untuk mengetahui keadaan suatu obyek yaitu motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA N 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variable tunggal yaitu motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah. Adapun definisi operasionalnya adalah:

Motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani permainan bola basket di SMA Negeri 2 Wonogiri yang diungkap melalui angket.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi menurut Suharsimi Arikunto (2006:120) adalah keseluruhan subyek penelitian. Dalam hal ini adalah seluruh peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, terdiri dari XI MIA 1: 24; XI MIA 2: 25; XI MIA 3: 26; XI MIA 4:

22; XI MIA 5: 21; XI MIA 6: 20; XI MIA 7: 22; XI IIS 1: 18; XI IIS 2: 18; XI IIS 3: 15; XI IIS 4: 20; XI BAHASA: 21 dengan jumlah total 252 peserta didik putri.

Sampel adalah bagian dari populasi tersebut, yaitu peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa tengah. Karena keterbatasan kemampuan peneliti dan banyaknya peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri maka sampel yang digunakan 25% dari keseluruhan jumlah peserta didik putri. Hal ini seperti dikatakan oleh Suharsimi Arikunto (2006:134) jika jumlah subjeknya terlalu besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, akan tetapi jika jumlah subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semuanya. Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil 25% dari jumlah keseluruhan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, melalui sampel *stratified random sampling*. Pengambilan sample dengan cara membuat undian kemudian mendata nomor urut masing-masing peserta didik putri dalam satu kelas lalu diambil satu persatu setelah diambil kemudian dikembalikan lagi kedalam kocokan agar mendapatkan kesempatan yang sama, pengambilan hingga 25% masing-masing kelas.

Tabel 1. Perincian Jumlah Sampel Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah

No.	KELAS	Jumlah Peserta Didik Putri	Setelah diambil 25%
1.	XI MIA 1	24	6
2.	XI MIA 2	25	7
3.	XI MIA 3	26	7
4.	XI MIA 4	22	6
5.	XI MIA 5	21	6
6.	XI MIA 6	20	5
7.	XI MIA 7	22	6
8.	XI IIS 1	18	5
9.	XI IIS 2	18	5
10.	XI IIS 3	15	4
11.	XI IIS 4	20	5
12.	XI BAHASA	21	6
Jumlah total keseluruhan			68

Jumlah sample peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa tengah melalui random sampling diperoleh sebesar 68 peserta didik putri.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Penyusunan instrument menurut Sutrisno Hadi (1991:9) digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

medefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pertanyaan atau pernyataan.

a. Mendefinisikan Konstruk

Konstruk dalam penelitian ini adalah motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah. Adapun definisi oprasionalnya adalah:

Motivasi adalah dorongan agar peserta didik bertingkah laku atau bertindak dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Keduanya dapat digolongkan dalam faktor eksterinsik dan faktor interinsik dari timbulnya motivasi yang menunjang aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan jasmani.

b. Menyidik Faktor

Faktor-faktor yang akan diukur dalam motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah adalah motivasi ekstrinsik dan motivasi interinsik. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri seseorang, antara lain: metode mengajar, alat pembelajaran, dan kondisi lingkungan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sedangkan faktor interinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang, antara lain: kesehatan, perhatian, minat, dan bakat dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk, faktor-faktor dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan. Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai angket yang digunakan dalam penelitian ini disajikan kisi-kisi, kemudian dikembangkan dalam butir-butir pertanyaan.

Setelah melakukan langkah-langkah dalam penyusunan instrument seperti diatas, maka instrument angket dikonsultasikan kepada ahli. Setelah mendapatkan validitas ahli, selanjutnya dilanjutkan uji coba instrument, untuk lebih jelasnya kisi-kisi instrument uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Motivasi mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor item	
			Positif	Negatif
Motivasi mengikuti permainan bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah	Intrinsik	a. Kesehatan	1,2,4	3
		b. Bakat	5,7,8	6
		c. Prestasi	9,10	11
		d. Pengetahuan	12,13 14	15,16
		e. Kesenangan	17,18 19	20
	Ekstrinsik	a. Lingkungan	21,22	23
		b. Orang Tua	24,26 27,28	25
		c. Guru	30	29
		d. Teman	31,32	33
		e. Sarana dan Prasarana	34,35 37,38	36
Jumlah			38	

2. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 151), angket atau kuisioner adalah sejumlah pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui. Angket disajikan dalam bentuk pernyataan. Setiap pernyataan dalam angket ini menggunakan empat alternatif jawaban. Pemberian untuk alternatif skor untuk alternatif jawaban positif yaitu, 4, 3, 2, 1. Sedangkan pemberian skor negatif adalah kebalikan dari pernyataan positif.

Tabel 3. Pemberian Skor Alternatif Jawaban Pernyataan Alternatif Jawaban Skor

	Positif	Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-Kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 152), angket dibedakan menjadi dua, yaitu: a) angket terbuka dan b) angket tertutup.

- a. Angket terbuka adalah angket yang memberikan kesempatan kepada responden untuk memberikan jawaban dengan kalimat sendiri.
- b. Angket tertutup adalah angket yang jawabannya sudah disediakan oleh peneliti sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan kondisinya.

Dalam penelitian ini angket yang digunakan adalah angket tertutup, karena responden tinggal memilih salah satu jawaban yang sudah disediakan peneliti. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 152), alasan dipakai teknik angket sebagai alat untuk mengumpulkan data adalah karena kebaikan sebagai berikut:

- a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti.
- b. Dapat dibagikan secara serentak kepada responden.
- c. Dijawab sesuai dengan kesempatan dan waktu senggang responden.
- d. Dapat digunakan anonim sehingga responden bebas, jujur, dan tidak malu menjawab.
- e. Dapat dibuat standar sehingga semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

Selain kelebihan di atas angket juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Responden sering tidak teliti menjawab sehingga ada pertanyaan yang terlewat atau tidak dijawab.
- b. Sering kali sukar dicari validitasnya.
- c. Walaupun dibuat anonim kadang-kadang responden dengan sengaja memberikan jawaban yang tidak benar atau tidak jujur.
- d. Walaupun pengambilannya tidak bersama-sama, kadang-kadang ada yang terlalu lama sehingga terlambat. (Suharsimi Arikunto, 2006: 152-153).

E. Uji Coba Instrumen

Pembuktian ini dikarenakan kepada anggota populasi diluar sampel penelitian. Pembuktian dilakukan untuk mendapatkan instrument yang valid

(sahih) dan reliable (andal), sehingga instrument tersebut dapat mengungkapkan dan menjawab masalah penelitian yang telah ditetapkan.

1. Uji Validitas

Untuk menentukan kesahihan butir dalam angket yang diujicobakan, uji validitas menggunakan rumus *Product moment* dari Karl Pearson. Untuk mengetahui korelasi skor total yang oleh responden (y) dengan skor masing-masing butir soal (x) dengan rumus sebagai berikut :

$$r = \frac{N \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r = Korelasi butir dengan soal

$\sum X$ = Skor butir

$\sum X^2$ = Jumlah X kuadrat

$\sum Y^2$ = Jumlah Y kuadrat

$\sum Y$ = Skor Total

N = Jumlah sampel

Karena untuk menghemat waktu, biaya dan agar dapat mengurangi kesalahan perhitungan, maka uji validitas instrument tersebut diolah menggunakan bantuan program SPSS 21. Instrumen dikatakan valid apabila $r_{hit} \geq r_{tabel}$, pada taraf signifikan 5% atau 0,05 dengan $N = 30$ (N = jumlah responden uji coba) nilai dari r_{tabel} *product moment* untuk jumlah responden 30 orang yaitu 0,361. Jadi instrument akan dikatakan sah atau valid apabila $r_{hit} \geq r_{tabel}$ (0,361).

Hasil uji coba angket yang dilakukan sebanyak 30 responden dengan 38 pertanyaan mengenai persepsi siswa kelas XI terhadap motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani maka hasil uji coba instrumen menunjukkan bahwa terdapat 4 pertanyaan yang tidak sah atau tidak valid. Pertanyaan yang gugur sebagai berikut

Tabel 4. Data hasil Validitas Uji Coba Instrument

NO	Koefisien korelasi	Kriteria	Keterangan
1	0,454	>0,361	Valid
2	0,813	>0,361	Valid
3	0,469	>0,361	Valid
4	0,642	>0,361	Valid
5	0,619	>0,361	Valid
6	0,170	>0,361	Tidak Valid
7	0,433	>0,361	Valid
8	0,587	>0,361	Valid
9	0,606	>0,361	Valid
10	0,702	>0,361	Valid
11	0,417	>0,361	Valid
12	0,672	>0,361	Valid
13	0,768	>0,361	Valid
14	0,667	>0,361	Valid
15	0,230	>0,361	TidaskValid
16	0,387	>0,361	Valid
17	0,789	>0,361	Valid
18	0,603	>0,361	Valid
19	0,777	>0,361	Valid
20	0,377	>0,361	Valid
21	0,491	>0,361	Valid
22	0,833	>0,361	Valid
23	0,427	>0,361	Valid
24	0,496	>0,361	Valid
25	0,380	>0,361	Valid
26	0,588	>0,361	Valid
27	0,417	>0,361	Valid
28	0,524	>0,361	Valid
29	0,392	>0,361	Valid
30	0,545	>0,361	Valid
31	0,543	>0,361	Valid
32	0,656	>0,361	Valid
33	0,419	>0,361	Valid
34	-0,055	>0,361	Tidak Valid
35	0,401	>0,361	Valid
36	-0,019	>0,361	Tidak Valid
37	0,363	>0,361	Valid
38	0,718	>0,361	Valid

0,361 didapat dari distribusni nilai rtabel signifikasi 5%

“bila harga korelasi dibawah harga r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut tidak valid, sehingga harus di perbaiki atau di buang” (Sugiyono,2010: 179), jadi butir yang digunakan untuk penelitian adalah 31 butir.

Untuk variabel Motivasi mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah diperoleh butir-butir instrumen yang valid dan yang gugur.

Butir-butir instrumen yang gugur dalam uji validitas terangkum pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Rangkuman Butir-butir Yang Gugur Dalam Uji Validitas

No	Indikator	Jumlah	Jumlah Butir Gugur	No Butir Gugur	Jumlah Butir Valid
1	Kesehatan	4	-	-	4
2	Bakat	4	1	6	3
3	Prestasi	3	-	-	3
4	Pengetahuan	5	1	15	4
5	Kesenangan	4	-	-	4
6	Guru	4	-	-	4
7	Teman	3	-	-	3
8	Orang tua	3	-	-	3
9	Sarana dan Prasarana	5	2	34,36	3
10	Lingkungan	3	-	-	3
Total		38	4	6,15,34,36	34

Dapat diketahui bahwa item pernyataan yang tersisa semua secara signifikan mempengaruhi motivasi mengikuti permainan bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah atau valid digunakan untuk dalam angket motivasi mengikuti permainan bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

2. Uji Reabilitas

Reabilitas adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi, sebelum instrumen digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang sesungguhnya. Adapun rumus menggunakan rumus *Alpha* dari *Cronbach*. Rumus *Alpha* digunakan karena untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, tetapi digunakan untuk soal uraian atau angket. Rumus *Alpha* menurut Suharsimi Arikunto (2013: 239) yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{\sum at^2} \right]$$

Keterangan

r = reabilitas instrumen
 k = banyaknya butir pernyataan
 $\sum ab^2$ = jumlah varians butir
 $\sum at^2$ = jumlah varians total

Setelah harga reabilitas diperoleh, maka harga r dikonsultasikan dengan daftar interpretasi dengan kriteria sebagai berikut :

1. $0,800 \leq r \leq 1,00$: Tinggi
2. $0,600 \leq r \leq 0,800$: Cukup
3. $0,400 \leq r \leq 0,600$: Agak rendah
4. $0,200 \leq r \leq 0,400$: Rendah

5. $0,00 \leq r \leq 0,200$: Sangat rendah

(Suharsimi Arikunto, 2013: 319)

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka pengujian reliabilitas dapat ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 6. *Cronbach Alpha*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	38

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Kesimpulan
Motivasi	0,929	Reliabel

Sumber : Data primer yang diolah 2015

Hasil tersebut menunjukkan bahwa angket Motivasi mengikuti permainan bolabasket dalam pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah ini mempunyai nilai *Cronbach Alpha* yang besar yaitu 0,929 . Nilai *Cronbach Alpha* tersebut lebih besar dari 0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa angket Motivasi mengikuti permainan bolabasket dalam pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah adalah reliabel. Untuk selanjutnya item-item pernyataan pada angket tersebut layak digunakan untuk digunakan penelitian tentang Motivasi mengikuti permainan bolabasket dalam pembelajarn pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

Setelah valid dan reliabel maka instrumennya layak untuk dijadikan sebagai alat pengambilan data. Adapun kisi-kisi angket yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian setelah melalui proses uji coba adalah sebagai berikut:

Tabel 7. **Kisi-kisi Angket Setelah Uji Coba**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	
			Positif	Negatif
Motivasi	Interinsik	1. Kesehatan	1,2,4	3
		2. Bakat	5,6,7	
		3. Prestasi	8,9	10
		4. Pengetahuan	11,12,13,	14
		5. Kesenangan	15,16,17	18
	Ekstrinsik	1. Lingkungan	19,20	21
		2. Orang Tua	22,24	23
		3. Guru	25,26,28	27
		4. Teman	29,30	31
		5. Sarana dan Prasarana	33,34	32

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase. Menurut Anas Sudijono (2000: 40-41) tabel distribusi frekuensi relative juga dinamakan tabel presentase. Dikatakan “frekuensi relatif” sebab frekuensi yang disajikan disini bukanlah frekuensi yang sebenarnya, melainkan frekuensi yang dituangkan dalam bentuk angka persen. Sehingga untuk menghitung presentase responden digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Subyek

Pengkatagorian dikelompokkan menjadi 5 katagori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Sedangkan untuk pengkatagorian menggunakan acuan 5 batas norma (Anas Sudijono, 2009:161) sebagai berikut:

Tabel 8. **Rumus Kategori**

No	Rumus Kategori	Kategori
1.	$>M+1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
2.	$M+0,5 \text{ SD}$ sapai dengan $M+1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3.	$M-0,5 \text{ SD}$ sapai dengan $M+0,5 \text{ SD}$	Sedang
4.	$M-1,5 \text{ SD}$ sapai dengan $M-0,5 \text{ SD}$	Rendah
5.	$< M-1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah

Keterangan :

M = Mean Hitung

SD = Standar Deviasi Hitung

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tentang motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah telah dilakukan pada Rabu tanggal 15 Juli 2015. Penelitian ini diikuti oleh responden sebanyak 68 orang. Hasil penelitian yang telah diperoleh akan dideskripsikan di bawah ini.

1. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah

Dari penelitian yang telah dilakukan, hasilnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 9. Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	92.8824
<i>Median</i>	91.5000
<i>Mode</i>	99.00
<i>Std. Deviation</i>	10.75026
<i>Range</i>	49.00
<i>Minimum</i>	68.00
<i>Maximum</i>	117.00

Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket dengan rerata sebesar 92,88, nilai tengah sebesar 91,5, nilai sering muncul sebesar 99 dan simpangan baku sebesar 10,75. Nilai skor tertinggi sebesar

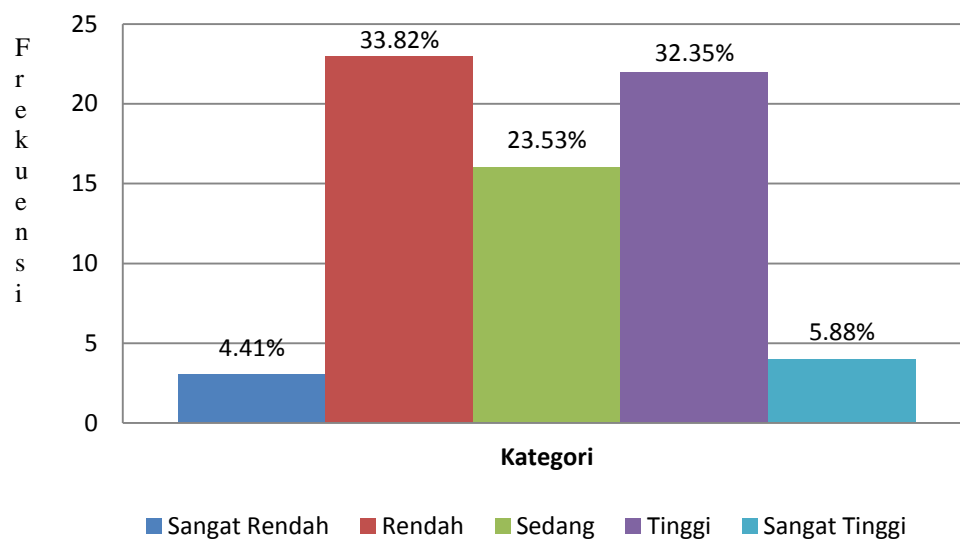
117 dan skor terendah sebesar 68. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 10. Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 109,01$	4	5,88	Sangat Tinggi
2.	$98,26 \leq X < 109,01$	22	32,35	Tinggi
3.	$87,51 \leq X < 98,26$	16	23,53	Sedang
4.	$76,76 \leq X < 87,51$	23	33,82	Rendah
5.	$< 76,76$	3	4,41	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket adalah rendah. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan frekuensi terbanyak yang terletak pada kategori rendah sebanyak 23 peserta didik atau 33,82%. Motivasi mengikuti permainan bola basket yang berkategori sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 5,88%, tinggi sebanyak 22 orang atau 32,35%, sedang sebanyak 16 orang atau 23,53%, rendah sebanyak 23 orang atau 33,82% dan sangat rendah sebanyak 3 orang atau 4,41%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.



Gambar 1. **Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah**

2. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesehatan

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesehatan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 11. **Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesehatan**

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	13,3824
<i>Median</i>	13,5000
<i>Mode</i>	15,00
<i>Std. Deviation</i>	2,01509
<i>Range</i>	7,00
<i>Minimum</i>	9,00
<i>Maximum</i>	16,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesehatan dengan rerata sebesar 13,38, nilai tengah sebesar 13,5, nilai sering muncul sebesar 15 dan simpangan baku sebesar 2,01.

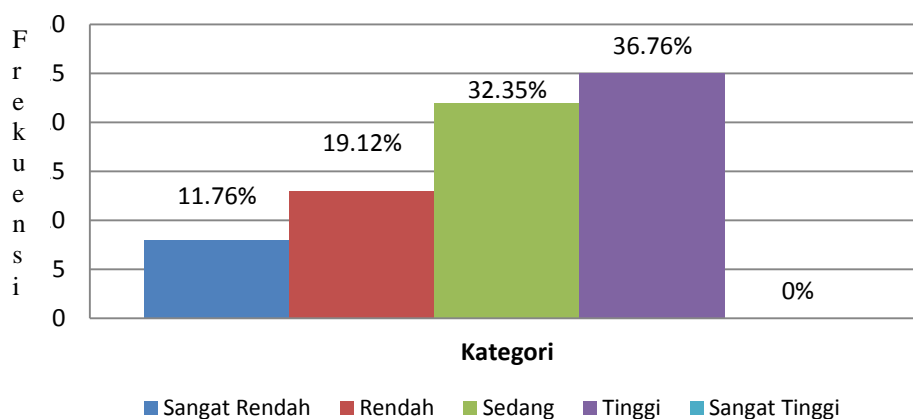
Sedangkan skor tertinggi sebesar 16 dan skor terendah sebesar 9. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesehatan dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 12. Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesehatan

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 16,04$	0	0,00	Sangat Tinggi
2.	$14,39 \leq X < 16,04$	25	36,76	Tinggi
3.	$12,37 \leq X < 14,39$	22	32,35	Sedang
4.	$10,36 \leq X < 12,37$	13	19,12	Rendah
5.	$< 10,36$	8	11,76	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesehatan adalah tinggi. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan frekuensi terbanyak yang terletak pada kategori tinggi sebanyak 25 peserta didik atau 36,76%. Motivasi berdasarkan faktor kesehatan yang berkategori sangat tinggi sebanyak 0 orang atau 0%, tinggi sebanyak 25 orang atau 36,76%, sedang sebanyak 22 orang atau 32,35%, rendah sebanyak 13 orang atau 19,12%, dan sangat rendah sebanyak 8 orang atau 11,76%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesehatan.



Gambar 2. **Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesehatan**

3. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Bakat

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor bakat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 13. **Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Bakat**

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	7,3088
<i>Median</i>	7,0000
<i>Mode</i>	7,00
<i>Std. Deviation</i>	2,20080
<i>Range</i>	9,00
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	12,00

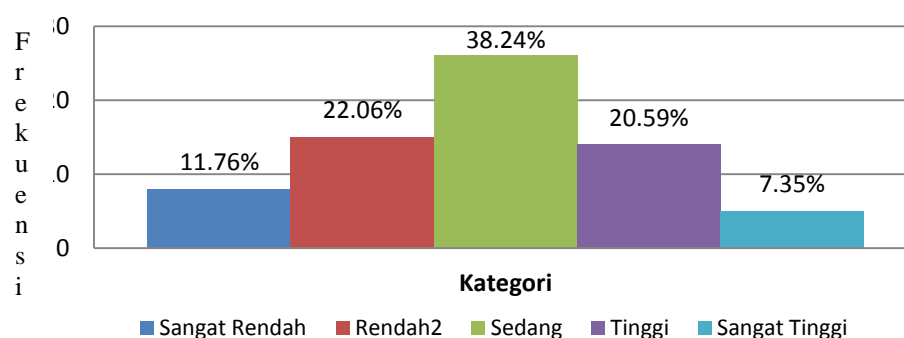
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor bakat dengan rerata sebesar 7,3, nilai tengah sebesar 7, nilai sering muncul sebesar 7 dan simpangan baku sebesar 2,2. Sedangkan skor tertinggi sebesar 12 dan skor terendah sebesar 3. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket

dberdasarkan faktor Bakat dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 14. **Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Bakat**

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 10,61$	5	7,35	Sangat Tinggi
2.	$8,41 \leq X < 10,61$	14	20,59	Tinggi
3.	$6,21 \leq X < 8,41$	26	38,24	Sedang
4.	$4,01 \leq X < 6,21$	15	22,06	Rendah
5.	$< 4,01$	8	11,76	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor bakat yang paling dominan adalah sedang. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan frekuensi terbanyak terletak pada kategori sedang sebanyak 26 peserta didik atau 38,24%. Motivasi yang berkategori sangat tinggi sebanyak 5 orang atau 7,35%, tinggi sebanyak 14 orang atau 20,59%, sedang sebanyak 26 orang atau 38,24%, rendah sebanyak 15 orang atau 22,06%, dan sangat rendah sebanyak 8 orang atau 11,76%. Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor bakat.



Gambar 3. **Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Bakat**

4. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket berdasarkan Faktor Prestasi

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor prestasi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 15. Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket berdasarkan Faktor Prestasi

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	8,2206
<i>Median</i>	8,0000
<i>Mode</i>	7,00
<i>Std. Deviation</i>	1,94588
<i>Range</i>	8,00
<i>Minimum</i>	4,00
<i>Maximum</i>	12,00

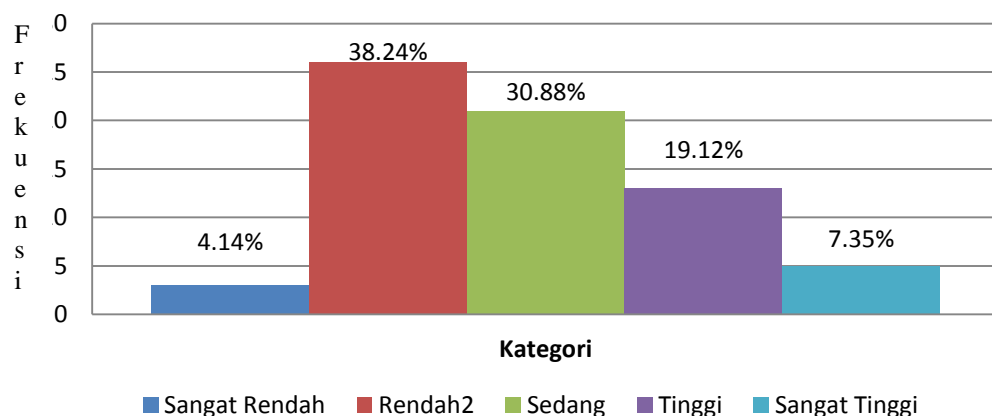
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor prestasi dengan rerata sebesar 8,22, nilai tengah sebesar 8, nilai sering muncul sebesar 7, dan simpangan baku sebesar 1,94. Sedangkan skor tertinggi sebesar 12 dan skor terendah sebesar 4. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Prestasi dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 16. **Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Prestasi**

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 11,14$	5	7,35	Sangat Tinggi
2.	$9,19 \leq X < 11,14$	13	19,12	Tinggi
3.	$7,25 \leq X < 9,19$	21	30,88	Sedang
4.	$5,30 \leq X < 7,25$	26	38,24	Rendah
5.	$< 5,30$	3	4,41	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor prestasi yang paling dominan adalah rendah. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan frekuensi terbanyak pada kategori rendah sebanyak 26 peserta didik atau 38,24%. Motivasi yang berkategori sangat tinggi sebanyak 5 orang atau 7,35%, tinggi sebanyak 13 orang atau 19,12%, sedang sebanyak 21 orang atau 30,88%, rendah sebanyak 26 orang atau 38,24%, dan sangat rendah sebanyak 3 orang atau 4,41%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Prestasi:



Gambar 4. **Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Prestasi**

5. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket berdasarkan Faktor Pengetahuan

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor pengetahuan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 17. Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Pengetahuan

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	9,1618
<i>Median</i>	9,0000
<i>Mode</i>	9,00
<i>Std. Deviation</i>	1,87370
<i>Range</i>	7,00
<i>Minimum</i>	6,00
<i>Maximum</i>	13,00

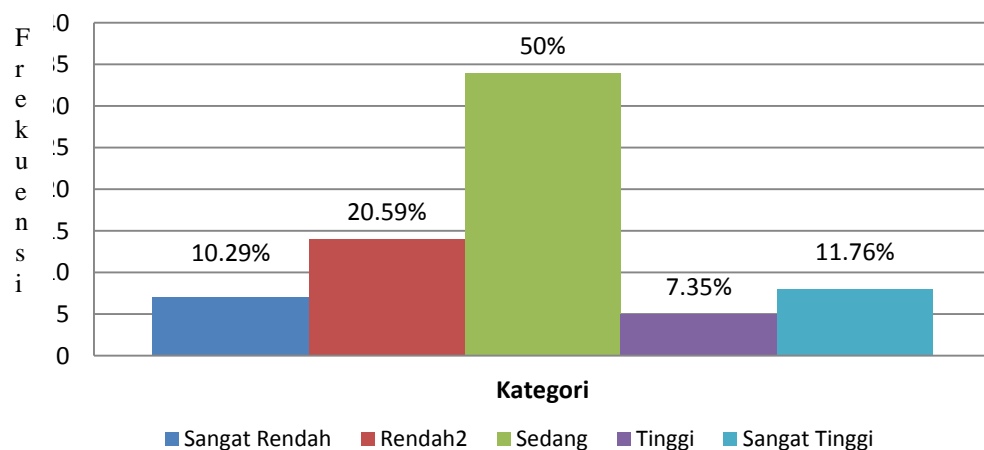
Dari data di atas dapat dideskripsikan motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor pengetahuan dengan rerata sebesar 9,16, nilai tengah sebesar 9, nilai sering muncul sebesar 9 dan simpangan baku sebesar 1,873. Sedangkan skor tertinggi sebesar 13 dan skor terendah sebesar 6. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Pengetahuan dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 18. **Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Pengetahuan**

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 11,97$	8	11,76	Sangat Tinggi
2.	$10,10 \leq X < 11,97$	5	7,35	Tinggi
3.	$8,22 \leq X < 10,10$	34	50,00	Sedang
4.	$6,35 \leq X < 8,22$	14	20,59	Rendah
5.	$< 6,35$	7	10,29	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor pengetahuan yang paling dominan adalah sedang. Hal tersebut berdasarkan frekuensi terbanyak terletak pada kategori sedang sebanyak 34 peserta didik atau 50%. Motivasi berdasarkan faktor pengetahuan yang berkategori sangat tinggi sebanyak 8 orang atau 11,76%, tinggi sebanyak 5 orang atau 7,35%, sedang sebanyak 34 orang atau 50%, rendah sebanyak 14 orang atau 20,59%, dan sangat rendah sebanyak 7 orang atau 10,29%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor pengetahuan.



Gambar 5. **Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Pengetahuan**

6. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesenangan

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesenangan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 19. Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesenangan

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	11,8529
<i>Median</i>	12,0000
<i>Mode</i>	10,00
<i>Std. Deviation</i>	1,89473
<i>Range</i>	8,00
<i>Minimum</i>	8,00
<i>Maximum</i>	16,00

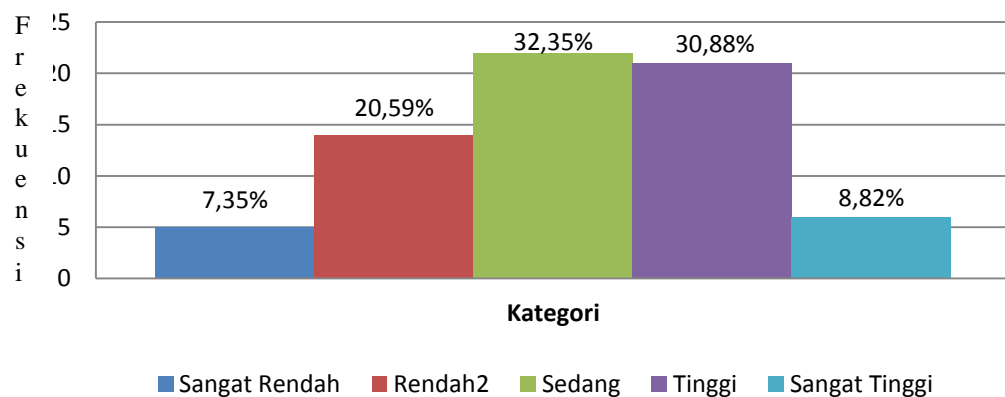
Dari data di atas dapat dideskripsikan motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesenangan dengan rerata sebesar 11,85, nilai tengah sebesar 12, nilai sering muncul sebesar 10 dan simpangan baku sebesar 1,89. Sedangkan skor tertinggi sebesar 16 dan skor terendah sebesar 8. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesenangan dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 20. Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesenangan

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 14,70$	6	8,82	Sangat Tinggi
2.	$12,80 \leq X < 14,70$	21	30,88	Tinggi
3.	$10,91 \leq X < 12,80$	22	32,35	Sedang
4.	$9,01 \leq X < 10,91$	14	20,59	Rendah
5.	$< 9,01$	5	7,35	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesenangan adalah sedang. Hal tersebut berdasarkan frekuensi terbanyak yang terletak pada kategori sedang sebanyak 22 peserta didik atau 32,35%. Motivasi berdasarkan faktor kesenangan yang berkategori sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 8,82%, tinggi sebanyak 21 orang atau 30,88%, sedang sebanyak 22 orang atau 32,35%, rendah sebanyak 14 orang atau 20,59%, dan sangat rendah sebanyak 5 orang atau 7,35%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor kesenangan.



Gambar 6. Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Kesenangan

7. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Lingkungan

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor lingkungan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 21. Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Lingkungan

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	6,2500
<i>Median</i>	6,0000
<i>Mode</i>	6,00
<i>Std. Deviation</i>	1,28568
<i>Range</i>	7,00
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	10,00

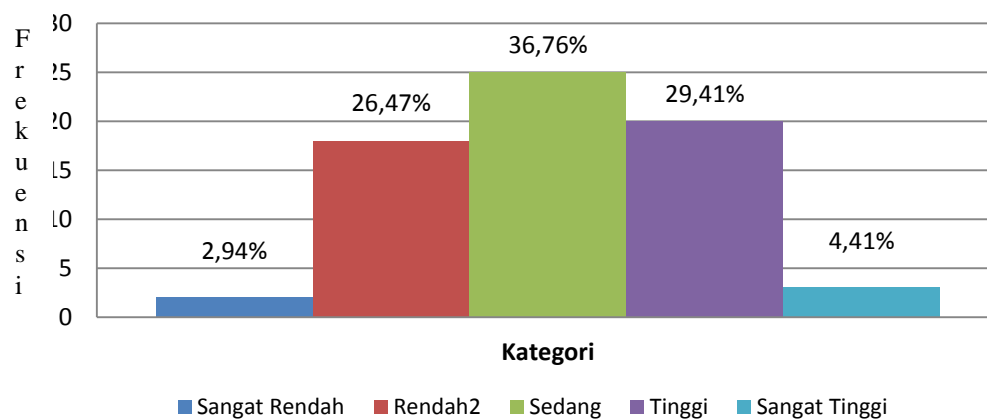
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor lingkungan dengan rerata sebesar 6,25, nilai tengah sebesar 6, nilai sering muncul sebesar 6 dan simpangan baku sebesar 1,28. Sedangkan skor tertinggi sebesar 10 dan skor terendah sebesar 3. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Lingkungan dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 22. **Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Lingkungan**

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 8,18$	3	4,41	Sangat Tinggi
2.	$6,89 \leq X < 8,18$	20	29,41	Tinggi
3.	$5,61 \leq X < 6,89$	25	36,76	Sedang
4.	$4,32 \leq X < 5,61$	18	26,47	Rendah
5.	$< 4,32$	2	2,94	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor lingkungan yang paling dominan adalah sedang. Hal tersebut berdasarkan frekuensi terbanyak yang terletak pada kategori sedang sebanyak 25 peserta didik atau 36,76%. Motivasi berdasarkan faktor lingkungan yang berkategori sangat tinggi sebanyak 3 orang atau 4,41%, tinggi sebanyak 20 orang atau 29,41%, sedang sebanyak 25 orang atau 36,76%, rendah sebanyak 18 orang atau 26,47%, dan sangat rendah sebanyak 2 orang atau 2,94%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor lingkungan.



Gambar 7. **Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Lingkungan**

8. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Orang Tua

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor orang tua disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 23. Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Orang tua

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	7,3529
<i>Median</i>	7,0000
<i>Mode</i>	6,00
<i>Std. Deviation</i>	1,69075
<i>Range</i>	9,00
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	12,00

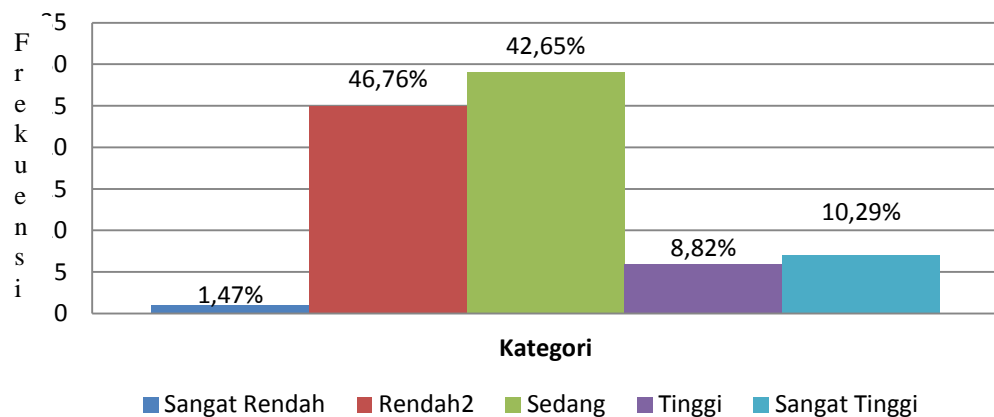
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor orang tua dengan rerata sebesar 7,35, nilai tengah sebesar 7, nilai sering muncul sebesar 6 dan simpangan baku sebesar 1,69. Sedangkan skor tertinggi sebesar 12 dan skor terendah sebesar 3. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Orang tua dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 24. **Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Orang Tua**

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 9,89$	7	10,29	Sangat Tinggi
2.	$8,20 \leq X < 9,89$	6	8,82	Tinggi
3.	$6,51 \leq X < 8,20$	29	42,65	Sedang
4.	$4,82 \leq X < 6,51$	25	36,76	Rendah
5.	$< 4,82$	1	1,47	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor orang tua yang paling dominan adalah sedang. Hal tersebut didasarkan dari den frekuensi terbanyak terletak pada kategori sedang sebanyak 29 peserta didik atau 42,65%. Motivasi berdasarkan faktor orang tua yang berkategori sangat tinggi sebanyak 7 orang atau 10,29%, tinggi sebanyak 6 orang atau 8,82%, sedang sebanyak 29 orang atau 42,65%, rendah sebanyak 25 orang atau 36,76%, dan sangat rendah sebanyak 1 orang atau 1,47%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Orang tua:



Gambar 8. **Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Orang tua**

9. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket berdasarkan Faktor Guru

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor guru disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 25. **Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Guru**

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	12.2353
<i>Median</i>	12.0000
<i>Mode</i>	10.00
<i>Std. Deviation</i>	2.47445
<i>Range</i>	8.00
<i>Minimum</i>	8.00
<i>Maximum</i>	16.00

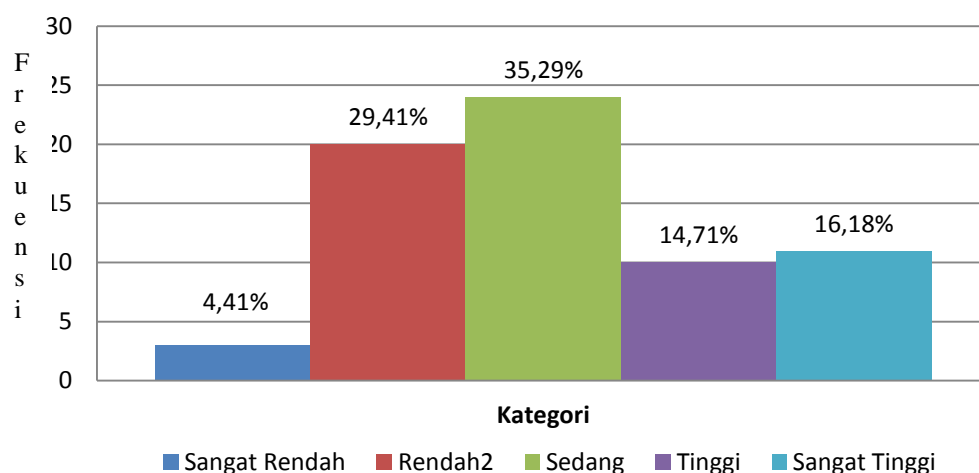
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor guru dengan rerata sebesar 12,23, nilai tengah sebesar 12, nilai sering muncul sebesar 10 dan simpangan baku sebesar 2,47. Sedangkan skor tertinggi sebesar 16 dan skor terendah sebesar 8. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Guru dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 26. Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Guru

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 15,95$	11	16,18	Sangat Tinggi
2.	$13,47 \leq X < 15,95$	10	14,71	Tinggi
3.	$11 \leq X < 13,47$	24	35,29	Sedang
4.	$8,52 \leq X < 11$	20	29,41	Rendah
5.	$< 8,52$	3	4,41	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor guru yang paling dominan adalah sedang. Hal tersebut berdasarkan frekuensi terbanyak yang terletak pada kategori sedang sebanyak 24 peserta didik atau 35,29%. Motivasi berdasarkan faktor guru yang berkategori sangat tinggi sebanyak 11 orang atau 16,18%, tinggi sebanyak 10 orang atau 14,71%, sedang sebanyak 24 orang atau 35,29%, rendah sebanyak 20 orang atau 29,41%, dan sangat rendah sebanyak 3 orang atau 4,41%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Guru:



Gambar 9. Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Guru

10. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Teman

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor teman disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 27. Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Teman

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	9,5000
<i>Median</i>	9,5000
<i>Mode</i>	8,00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	1,62536
<i>Range</i>	6,00
<i>Minimum</i>	6,00
<i>Maximum</i>	12,00

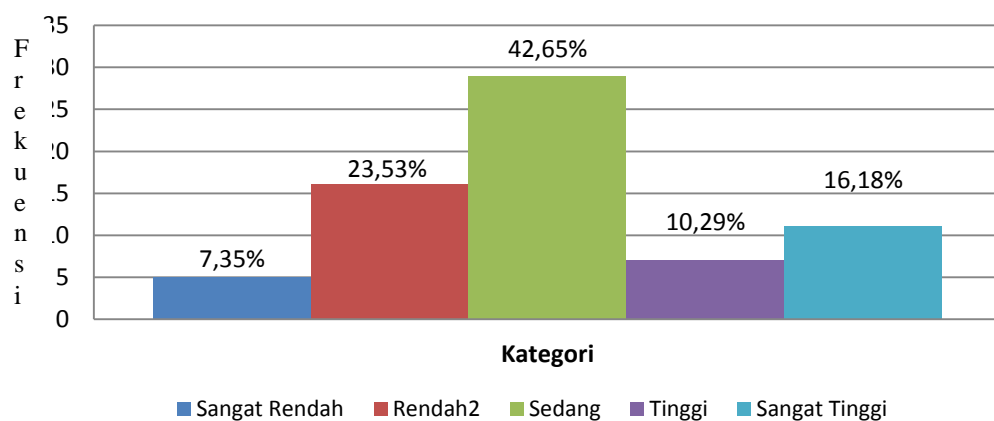
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor teman dengan rerata sebesar 9,5, nilai tengah sebesar 9,5, nilai sering muncul sebesar 8 dan simpangan baku sebesar 1,62. Sedangkan skor tertinggi sebesar 12 dan skor terendah sebesar 6. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Teman dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 28. Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Teman

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 11,94$	11	16,18	Sangat Tinggi
2.	$10,31 \leq X < 11,94$	7	10,29	Tinggi
3.	$8,69 \leq X < 10,31$	29	42,65	Sedang
4.	$7,06 \leq X < 8,69$	16	23,53	Rendah
5.	$< 7,06$	5	7,35	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor teman yang paling dominan adalah sedang. Hal tersebut berdasarkan frekuensi terbanyak yang terletak pada kategori sedang sebanyak 29 peserta didik atau 42,65%. Motivasi berdasarkan faktor teman yang berkategori sangat tinggi sebanyak 11 orang atau 16,18%, tinggi sebanyak 7 orang atau 10,29%, sedang sebanyak 29 orang atau 42,65%, rendah sebanyak 16 orang atau 23,53%, dan sangat rendah sebanyak 5 orang atau 7,35%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor teman.



Gambar 10. Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Teman

11. Deskripsi Hasil Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Sarpras

Dari penelitian yang telah dilakukan, motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor sarpras disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 29. Deskripsi Statistik Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Sarpras

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	7.6176
<i>Median</i>	8.0000
<i>Mode</i>	8.00
<i>Std. Deviation</i>	1.43547
<i>Range</i>	6.00
<i>Minimum</i>	4.00
<i>Maximum</i>	10.00

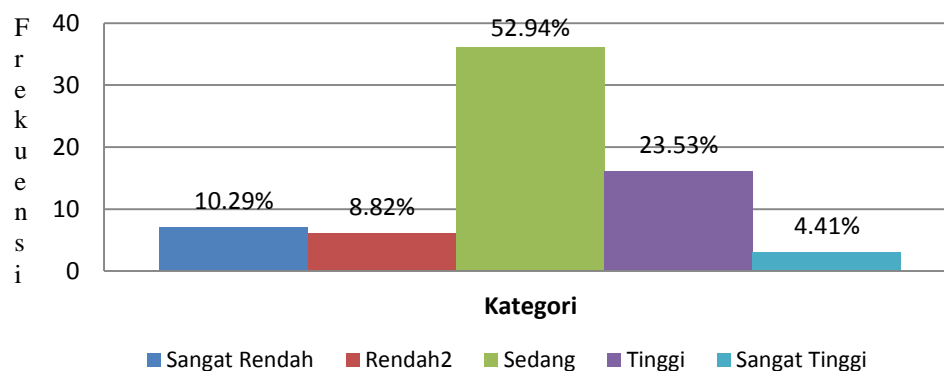
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor sarpras dengan rerata sebesar 7,6, nilai tengah sebesar 8, nilai sering muncul sebesar 8 dan simpangan baku sebesar 1,43. Sedangkan skor tertinggi sebesar 19 dan skor terendah sebesar 4. Dari hasil tes yang telah diperoleh maka motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Sarpras dapat dikategorisasikan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kategori. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 30. **Kategorisasi Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Sarpras**

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	$X \geq 9,77$	3	4,41	Sangat Tinggi
2.	$8,34 \leq X < 9,77$	16	23,53	Tinggi
3.	$6,90 \leq X < 8,34$	36	52,94	Sedang
4.	$5,46 \leq X < 6,90$	6	8,82	Rendah
5.	$< 5,46$	7	10,29	Sangat Rendah
Jumlah		68	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor sarpras yang paling dominan adalah sedang. Hal tersebut berdasarkan frekuensi terbanyak yang terletak pada kategori sedang sebanyak 36 peserta didik atau 52,94%. Motivasi berdasarkan faktor sarpras yang berkategori sangat tinggi sebanyak 3 orang atau 4,41%, tinggi sebanyak 16 orang atau 23,53%, sedang sebanyak 36 orang atau 52,94%, rendah sebanyak 6 orang atau 8,82% , dan sangat rendah sebanyak 7 orang atau 10,29%.

Berikut adalah diagram batang ilustrasi motivasi mengikuti permainan bola basket berdasarkan faktor Sarpras:



Gambar 11. **Diagram Batang Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Berdasarkan Faktor Sarpras**

B. Pembahasan

Dari deskripsi hasil penelitian yang dilakukan tentang motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah yang paling dominan adalah rendah. Hal tersebut didasarkan pada frekuensi terbanyak yang terletak pada kategori rendah sebanyak 23 peserta didik atau 33,82%. Motivasi mengikuti permainan bola basket yang berkategori sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 5,88%, tinggi sebanyak 22 orang atau 32,35%, sedang sebanyak 16 orang atau 23,53%, rendah sebanyak 23 orang atau 33,82%, dan sangat rendah sebanyak 3 orang atau 4,41%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki motivasi mengikuti permainan bola basket dengan kategori rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Melihat faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi menunjukkan bahwa peserta didik tidak begitu termotivasi mengikuti permainan bola basket disebabkan peserta didik tidak termotivasi untuk meraih prestasi. Akan tetapi, peserta didik cenderung untuk meningkatkan dan memelihara kesehatan serta faktor lain masih dalam kategori sedang. Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas. Selain untuk memelihara kesehatan peserta didik mengikuti pembelajaran permainan bola basket untuk menyalurkan bakat, kesenangan, serta pengemasan pembelajaran.

Tingkat motivasi peserta didik yang rendah tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun dari luar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Catharina, (2004: 112) apabila motivasi anak itu rendah, umumnya diasumsikan bahwa prestasi yang bersangkutan akan rendah dan besar kemungkinan dia tidak akan mencapai tujuan belajar. Jika hal tersebut tidak diperhatikan, tidak dibantu, peserta didik gagal dalam belajar. Tingkat motivasi setiap peserta didik berbeda-beda sehingga pengemasan pembelajaran permainan bola basket harus dikemas oleh guru dengan sedemikian rupa. Pengemasan pembelajaran bola basket yang menarik dapat mendorong peserta didik untuk menuntaskan belajarnya serta sebagai penyalur bakat dan minat peserta didik.

Keberhasilan dalam pembelajaran sangatlah tergantung pada tingkat motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki faktor-faktor pendukung yang berbeda sehingga diperlukan fasilitator agar peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif. Menurut Sardiman A. M. (2006:73), motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi peserta didik dalam mengikuti permainan bola basket dapat dipengaruhi oleh kebutuhan peserta didik akan kegiatan permainan tersebut maupun oleh tuntutan yang ada sehingga motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran permainan bola basket memiliki tujuan yang berbeda-beda. Tinggi rendahnya motivasi peserta didik dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri maupun dari luar yang mampu memberikan rangsangan terhadap peserta didik.

Tingginya motivasi peserta didik cenderung dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri dibandingkan dengan faktor dari luar diri. Keadaan ini menunjukkan bahwa pemenuhan kebutuhan peserta didik terhadap tercapainya tujuan aktivitas yang dilakukan lebih besar. Sementara itu, rendahnya motivasi dapat disebabkan oleh faktor dari luar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Irwanto (1991 : 216 bahwa motivasi interinsik bersifat tahan lama dan lebih kuat dibandingkan motivasi ekstrinsik. Rendahnya motivasi peserta didik untuk mengikuti permainan bola basket dapat disebabkan oleh tidak adanya dorongan dari diri sendiri maupun lingkungan untuk meraih prestasi yang tinggi. Rendahnya motivasi ini dapat juga dipengaruhi oleh faktor dari luar yang memiliki kontribusi terhadap pembelajaran permainan bola basket. Keterlibatan guru dan sekolah diharapkan mampu menjadi fasilitator untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa motivasi peserta didik mengikuti permainan bola basket cenderung untuk menjaga kesehatan.

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah adalah rendah lebih dominan. Hasil tersebut berdasarkan pertimbangan frekuensi terbanyak yang terletak pada kategori rendah sebanyak 23 siswa atau 33,82%. Motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah yang berkategori sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 5,88%, tinggi sebanyak 22 orang atau 32,35%, sedang sebanyak 16 orang atau 23,53%, rendah sebanyak 23 orang atau 33,82% , dan sangat rendah sebanyak 3 orang atau 4,41%.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait, khususnya bagi pelaku pembelajaran yaitu:

1. Sebagai informasi bagi guru dan sekolah mengenai tingkat motivasi siswa putri dalam mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Sebagai acuan sekolah dan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan:

1. Sekolah harus mampu memfasilitasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
2. Sekolah harus mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada siswa agar termotivasi untuk mengikuti pembelajaran permainan bola basket.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti telah berusaha memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, namun bukan berarti penelitian ini tanpa kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Instrumen penelitian kurang luas lingkupnya sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak masuk atau tidak terungkap dalam instrumen penelitian.
2. Peneliti mengakui adanya keterbatasan dalam hal waktu, biaya, maupun kemampuan berpikir dan bekerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Dedy Sumiyarsono. (2000). *Ketrampilan Bola Basket*. FIK. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Prasekolah Dasar, Menengah*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati & Mujiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Perguruan Tinggi dan Depdikbud
- Elinda Prayitno. (1989). *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud
- Hal Wissel. (2000). *Bola Basket Dilengkapi Dengan Program Pemahiran dan Teknik*. Alih Bahasa. Bagus Pribadi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herman Subardjah. (2000). *Psikologi Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Imam Sodikun. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Depdikbud. Dirjendikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Machfud Irsyada. (2000). *Bola Basket*. Depdiknas
- Oemar Hamalik. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2005) *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Antarksa.
- Sardiman A. M. (2006). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudibyo Setyobroto. (1989). *Psikologi Olahraga*. Jakarta: PT Anem Kosong Anem.
- Sudirman A. M. (1990) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: C.V. Rajawali.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006) *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan Jasmani*. Bandung : Nuansa Cendekia.

Syamsu Yusuf L.N. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda Karya.

LAMPIRAN

PERMOHONAN DAN PERNYATAAN JUDGEMENT

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement

Lamp : Angket Penelitian

Kepada

Yth. Dr. Dimyati, M.Si

Di tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul **“Motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas X SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah”**, maka dengan ini saya memohon Bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian sebagai validator ahli. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian saya ucapkan terima kasih.


Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dra. A. Erlina Listyarini M.pd.
NIP 19601219 198803 2 001

Yogyakarta, 2 Juli 2015

Hormat saya,
Mahasiswa



Rizky Gira Purnama
NIM 11601244048

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Dimyati, M.Si
NIP : 19740928 200312 1 002
Bidang Keahlian : Psikologi Olahraga

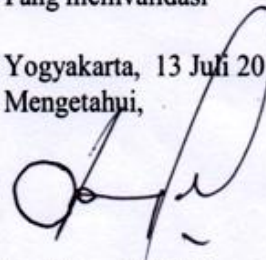
Menerangkan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi saudara :

Nama : Rizky Gira Purnama
NIM : 11601244048
Jurusan/Prodi : S1/PJKR
Judul Tugas Akhir Skripsi : Motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yang memvalidasi

Yogyakarta, 13 Juli 2015
Mengetahui,



Dr. Dimyati, M.Si
NIP 19670127 199203 1 002

PERMOHONAN DAN PERNYATAAN JUDGEMENT

Hal : Surat Permohonan menjadi Expert Judgement

Lamp : Angket Penelitian

Kepada

Yth. Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd

Di tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul **"Motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas X SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah"**, maka dengan ini saya memohon Bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian sebagai validator ahli. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

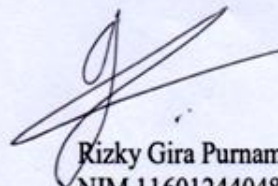
Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dra. A. Erlina Listyarini M.pd.
NIP 19601219 198803 2 001

Yogyakarta, 2 Juli 2015
Hormat saya,
Mahasiswa



Rizky Gira Purnama
NIM 11601244048

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd

NIP : 19740928 200312 1 002

Bidang Keahlian : Bolabasket

Menerangkan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi saudara :

Nama : Rizky Gira Purnama

NIM : 11601244048

Jurusan/Prodi : S1/PJKR

Judul Tugas Akhir Skripsi : Motivasi mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik putri kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri, Jawa Tengah.

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yang memvalidasi

Yogyakarta, 13 Juli 2015
Mengetahui,



Tri Ani Hastuti, S.Pd.,M.Pd
NIP 19720904 200112 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 073/UN.34.16/PP/2015 27 Juli 2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian
Yth : Kepala Sekolah SMA N I Wonogiri Jawa Tengah

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin uji coba penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Rizky Gira Purnama
NIM : 11601244048
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Agustus s.d September 2015
Tempat/obyek : SMA N I Wonogiri Jawa Tengah
Judul Skripsi : Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 2 Wonogiri Jawa Tengah

Demikian surat ijin uji coba penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan.
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :
1. Kaprodi. PJKR
2. Pembimbing TAS
3. Mahasiswa ybs

INSTRUMEN PENELITIAN

PENELITIAN MOTIVASI MENGIKUTI PERMAINAN BOLA BASKET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PESERTA DIDIK PUTRI SMA NEGERI 2 WONOGIRI JAWA TENGAH

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik putri dalam mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, besar harapan peneliti atas kesediaan saudara sedikit meluangkan waktu untuk mengisi daftar pernyataan ini. Setiap jawaban yang saudara kembalikan merupakan bantuan yang sangat besar nilainya bagi penelitian ini. Atas segala bantuan dan perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Teliti dengan sebaik baiknya setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban.
2. Pilih alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pendapat saudara.
3. Jawablah semua butir pernyataan.
4. Beri tanda chek list (✓) pada kolom “SL, SR, KS, atau TS” sesuai dengan pendapat saudara.

Keterangan :

SL : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1.	Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar badan menjadi sehat.				
2.	Saya rutin menjaga kondisi fisik sebelum latihan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar terhindar dari cedera				
3.	Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena membuat badan lelah.				
4.	Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena dapat membantu tubuh menjadi bugar.				
5.	Saya berlatih keras permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar teknik saya meningkat.				
6.	Saya gagal dalam pelatihan permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena tidak mempunyai teknik.				
7.	Saya memiliki teknik dalam permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga ingin mengembangkan teknik.				
8.	Saya merasa memiliki postur tubuh yang tinggi, maka saya mengasah teknik dengan mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.				
9.	Saya mempersiapkan diri dengan kerja keras untuk mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar mengembangkan kemampuan saya dalam bermain bola basket.				
10.	Saya berlatih dengan keras untuk mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran				

pendidikan jasmani agar dapat masuk team.

11. Saya malas jika disuruh mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena karena kalah dalam bersaing.
12. Saya membaca buku tentang permainan bola basket sehingga menambah pengetahuan saya dalam mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
13. Saya saya membaca berita untuk meningkatkan pengetahuan dalam permainan bola basket.
14. Saya membaca peraturan permainan bola basket diinternet agar mengerti tentang peraturan permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
15. Saya tidak mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena tidak bermanfaat.
16. Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena tidak masuk dalam ujian nasional.
17. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena pembelajarannya menyenangkan.
18. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena dapat bermain dengan teman-teman.
19. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena termasuk hobi saya.
20. Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena kurang menarik dan pembelajaran yang monoton.
21. Saya mengikuti permainan bola basket karena banyak

tetanga saya yang bermain bola basket.

22. Saya berlatih permainan bola basket karena saya mengidolakan atlet bola basket.
23. Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena cuaca yang panas dan lapangan tidak teduh.
24. Saya mendengarkan saran orang tua agar mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
25. Saya mengikuti saran orang tua melarang yang melarang saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena membuat saya sakit.
26. Saya bersemangat mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena orang tua saya atlet bola basket.
27. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena gurunya sabar.
28. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena guru bervariasi dalam mengajar
29. Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena guru tidak jelas saat memberikan instruksi
30. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena guru pandai dan mau memberikan contoh.
31. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena teman-teman juga mengikutinya
32. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena ada teman

yang selalu memberi semangat.

33. Saya merasa bosan mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena ada teman yang selalu mengejek saya.
34. Saya senang mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena bola yang baru dan memadai.
35. Saya mengatisipasi diri ketika bermain bola basket karena kondisi lapangan yang tidak rata.
36. Saya tidak suka mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena lapangan yang tidak rata dan papan pantul yang miring
37. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena ring dan papan pantul baru.
38. Saya merasa nyaman mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena lapangan yang rata.



PEMERINTAH KABUPATEN WONOGIRI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 WONOGIRI

AKREDITASI : A

Jl. Perwakilan No. 24, Telp.0273-321512 Wonogiri 57612

URL : <http://www.sma1wng.sch.id>

e-mail : sman1wng@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.1/691/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Yuli Bangun Nursanti, M.Pd
NIP : 19640720 199512 2 003
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina IV/a
Jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Wonogiri

Menerangkan bahwa mahasiswa :

Nama : Rizky Gira Purnama
NIM : 11601244048
Prodi : Pendidikan jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Universitas Negeri Yogyakarta
Semester : VIII (delapan)

telah melaksanakan uji coba penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **"Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA Negeri 1 Wonogiri"**, pada bulan Agustus 2015 di SMA Negeri 1 Wonogiri.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wonogiri, 1 Agustus 2015
Kepala Sekolah

Dra. Yuli Bangun Nursanti, M.Pd
Pembina
NIP. 19640720 199512 2 003

Data Uji Coba Penelitian

No	Nama	Kese-hatan				Bakat				Prestasi			Pengetahuan					Kesenangan				Lingku-ngan			Orang Tua			Guru				Teman			Sapras				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	
1	R1	4	4	3	2	3	3	3	2	2	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	2	3	3	
2	R2	4	2	4	3	2	3	3	1	1	1	3	1	2	1	3	3	2	3	2	3	3	1	3	1	3	3	2	2	3	2	3	1	2	3	3	3	2	
3	R3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	1	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	
4	R4	4	2	2	2	2	3	3	2	3	1	3	1	1	1	4	3	2	3	1	3	4	1	3	1	3	2	2	2	3	2	3	1	2	3	2	1	2	
5	R5	3	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	2	3	3	4	3	
6	R6	2	3	4	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	1	1	2	1	4	2	2	3	3	4	2	3	4	3	3	2	
7	R7	3	4	4	3	2	1	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	1	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	2	3	1	
8	R8	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	1	
9	R9	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	
10	R10	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	4	2	3	1	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	1	3
11	R11	4	4	4	3	2	3	2	1	2	1	3	2	1	2	4	4	3	3	2	3	4	1	3	1	3	4	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	1	
12	R12	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	4	4	3	3	2	4	4	2	4	2	4	4	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	
13	R13	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
14	R14	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	1	
15	R15	4	4	3	4	3	3	1	4	2	3	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	3	2	2	4	
16	R16	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	4	3	4	2	2	3	2	1	2	1	2	3	3	2	4	4	2	2	2	3	4	3	2	
17	R17	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	1	2	1	4	3	2	3	1	2	3	1	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	
18	R18	3	3	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	4	3	2	2	1	4	3	1	3	1	3	3	2	2	4	3	4	2	2	3	2	3	1	
19	R19	3	3	2	3	2	3	2	1	2	1	3	2	2	3	4	4	2	2	1	4	3	1	3	1	3	2	2	2	4	2	3	2	2	4	2	4	1	

20	R20	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	1	1	1	4	3	3	3	2	3	2	1	3	1	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	3	1	
21	R21	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3	2	4	4	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	2	
22	R22	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	3	3	2	2	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	
23	R23	4	4	4	4	4	3	1	1	4	1	3	2	2	1	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	2	3	1	4	3	4	3	1	
24	R24	4	2	4	3	2	3	2	1	2	2	3	1	1	1	3	3	2	2	2	3	3	1	3	1	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	
25	R25	4	4	4	4	2	3	2	1	2	2	3	1	1	1	4	3	2	4	2	3	3	1	3	1	3	3	1	3	3	4	4	1	3	3	2	3	1	
26	R26	2	2	2	2	2	3	1	1	2	1	2	1	1	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	3	2	2	3	3	2	1	2	3	2	3	1	
27	R27	2	2	2	3	3	1	4	1	2	2	3	2	1	2	4	4	2	4	1	4	2	1	4	1	4	3	4	4	3	2	2	1	3	3	2	3	2	
28	R28	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	2	4	3	2	4	2	4	3	1	3	1	3	2	2	2	4	3	3	2	3	3	2	3	1	
29	R29	2	2	2	2	2	3	1	1	2	1	4	1	1	1	3	3	2	2	1	3	2	1	2	1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	4	1
30	R30	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	1	1	2	3	3	1	2	1	3	2	1	3	3	3	1	2	4	4	3	2	3	2	3	1	2	1	

INSTRUMEN PENELITIAN

PENELITIAN MOTIVASI MENGIKUTI PERMAINAN BOLA BASKET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PESERTA DIDIK PUTRI SMA NEGERI 2 WONOGIRI JAWA TENGAH

C. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik putri dalam mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, besar harapan peneliti atas kesediaan saudara sedikit meluangkan waktu untuk mengisi daftar pernyataan ini. Setiap jawaban yang saudara kembalikan merupakan bantuan yang sangat besar nilainya bagi penelitian ini. Atas segala bantuan dan perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih.

D. Petunjuk Pengisian

5. Teliti dengan sebaik bagiknya setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban.
6. Pilih alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pendapat saudara.
7. Jawablah semua butir pernyataan.
8. Beri tanda chek list (✓) pada kolom “SL, SR, KS, atau TS” sesuai dengan pendapat saudara.

Keterangan :

SL : Selalu

SR : Sering

KK: Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1.	Saya mempersiapkan diri sebelum mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar badan menjadi sehat.				
2.	Saya rutin menjaga kondisi fisik sebelum latihan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar terhindar dari cedera				
3.	Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena membuat badan lelah.				
4.	Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena dapat membantu tubuh menjadi bugar.				
5.	Saya berlatih keras permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar teknik saya meningkat.				
6.	Saya memiliki teknik dalam permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani sehingga ingin mengembangkan teknik.				
7.	Saya merasa memiliki postur tubuh yang tinggi, maka saya mengasah teknik dengan mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.				
8.	Saya mempersiapkan diri dengan kerja keras untuk mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar mengembangkan kemampuan saya dalam bermain bola basket.				
9.	Saya berlatih dengan keras untuk mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani agar dapat masuk team.				
10.	Saya malas jika disuruh mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena				

karena kalah dalam bersaing.

11. Saya membaca buku tentang permainan bola basket sehingga menambah pengetahuan saya dalam mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
12. Saya saya membaca berita untuk meningkatkan pengetahuan dalam permainan bola basket.
13. Saya membaca peraturan permainan bola basket diinternet agar mengerti tentang peraturan permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
14. Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena tidak masuk dalam ujian nasional.
15. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena pembelajarannya menyenangkan.
16. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena dapat bermain dengan teman-teman.
17. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena termasuk hobi saya.
18. Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena kurang menarik dan pembelajaran yang monoton.
19. Saya mengikuti permainan bola basket karena banyak tetanga saya yang bermain bola basket.
20. Saya berlatih permainan bola basket karena saya mengidolakan atlet bola basket.
21. Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena cuaca yang panas dan lapangan tidak teduh.

22. Saya mendengarkan saran orang tua agar mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
23. Saya mengikuti saran orang tua melarang yang melarang saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena membuat saya sakit.
24. Orang tua saya memberikan motivasi agar bersemangat mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
25. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena gurunya sabar.
26. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena guru bervariasi dalam mengajar
27. Saya malas mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena guru tidak jelas saat memberikan instruksi
28. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena guru pandai dan mau memberikan contoh.
29. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena teman-teman juga mengikutinya
30. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena ada teman yang selalu memberi semangat.
31. Saya merasa bosan mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena ada teman yang selalu mengejek saya.
32. Saya mengantisipasi diri ketika bermain bola basket karena kondisi lapangan yang tidak rata.

33. Saya mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena ring dan papan pantul baru.
34. Saya merasa nyaman mengikuti permainan bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena lapangan yang rata.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 530/UN.34.16/PP/2015. 01 September 2015.
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.
Yth : Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Wonogiri
Jawa Tengah.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Rizky Gira Purnama.
NIM : 11601244048.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : September s.d Oktober 2015.
Tempat/obyek : SMA N 2 Wonogiri.
Judul Skripsi : Motivasi Mengikuti Permainan Bola Basket Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Peserta Didik Putri Kelas XI SMA N 2 Wonogiri Jawa Tengah.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Data Penelitian

No.	Nama	Kesehatan	Bakat	Prestasi	Pengetahuan	Kesenangan	Lingkungan	Orang Tua	Guru	Teman	Sapras
1	R1	13	6	7	10	11	6	8	10	8	7
2	R2	12	6	6	9	10	7	7	14	10	8
3	R3	12	8	6	6	10	5	8	14	8	8
4	R4	15	12	9	9	14	6	6	16	12	8
5	R5	15	9	11	11	12	6	6	12	12	9
6	R6	15	11	11	7	14	8	6	16	12	8
7	R7	15	10	12	10	14	6	12	13	12	9
8	R8	16	11	10	13	15	9	7	15	12	9
9	R9	13	7	7	9	8	4	6	13	9	5
10	R10	13	7	8	10	11	8	7	12	8	8
11	R11	13	7	7	8	10	6	5	10	10	8
12	R12	14	3	7	8	13	6	7	10	12	9
13	R13	16	10	11	9	13	8	7	11	9	9
14	R14	13	7	7	10	10	5	6	10	9	7
15	R15	15	8	9	7	12	6	7	16	10	8
16	R16	13	7	8	9	10	6	7	10	10	8
17	R17	12	8	10	11	16	6	12	16	12	9
18	R18	15	11	8	6	12	6	6	16	12	8
19	R19	15	12	9	6	14	8	6	16	12	8
20	R20	15	9	12	10	11	6	8	10	6	6
21	R21	13	3	7	7	13	6	6	13	8	6
22	R22	12	4	6	6	10	3	3	12	8	4
23	R23	16	9	11	11	12	6	10	12	8	4
24	R24	16	10	11	10	13	6	8	13	8	4
25	R25	12	8	11	9	13	7	8	15	10	6
26	R26	14	8	10	10	15	9	8	10	8	9
27	R27	9	5	5	9	11	5	8	13	9	8
28	R28	9	5	5	9	11	5	9	13	10	7
29	R29	14	8	7	6	8	5	6	10	10	7
30	R30	15	7	10	8	13	7	7	15	11	6
31	R31	14	7	10	7	13	8	7	14	11	8
32	R32	16	8	12	9	16	10	8	16	9	8
33	R33	16	10	9	7	11	5	9	12	11	7
34	R34	16	7	8	7	14	6	11	16	10	9
35	R35	15	7	8	10	13	7	10	16	12	10
36	R36	13	9	7	8	10	5	6	12	9	8
37	R37	13	4	7	6	11	5	6	12	9	9
38	R38	15	6	6	8	11	5	6	9	8	9

39	R39	16	6	7	8	11	5	6	14	9	9
40	R40	12	5	6	9	10	5	8	9	8	8
41	R41	12	3	7	10	14	6	6	16	11	9
42	R42	10	6	7	9	9	5	8	13	8	7
43	R43	12	6	6	7	10	6	6	10	8	8
44	R44	14	9	9	11	12	7	9	14	10	8
45	R45	14	9	8	10	13	7	9	14	10	8
46	R46	13	8	8	12	14	7	12	16	11	8
47	R47	16	4	7	9	9	6	6	13	6	9
48	R48	16	4	7	9	13	6	6	13	6	9
49	R49	10	5	8	12	11	5	7	11	9	6
50	R50	10	6	8	10	12	6	8	10	10	7
51	R51	15	10	12	13	13	8	7	8	7	5
52	R52	16	7	10	9	14	5	6	9	12	5
53	R53	11	8	7	9	11	6	7	10	9	7
54	R54	14	8	9	10	15	8	8	15	10	8
55	R55	13	10	7	13	11	8	10	13	10	8
56	R56	9	5	9	9	11	6	7	10	9	10
57	R57	15	7	6	12	12	6	7	9	11	8
58	R58	15	9	12	9	15	5	6	12	10	7
59	R59	13	8	9	10	12	5	6	12	8	8
60	R60	13	8	8	11	13	8	7	11	11	9
61	R61	10	10	10	10	13	7	6	8	8	5
62	R62	10	8	8	12	10	8	8	9	10	8
63	R63	11	5	4	6	10	5	9	11	9	7
64	R64	11	5	6	7	10	6	6	9	8	6
65	R65	12	4	8	10	10	6	6	10	7	10
66	R66	11	6	7	9	9	5	6	8	8	7
67	R67	14	7	6	10	10	7	9	9	9	7
68	R68	14	7	8	13	11	7	8	13	10	9



PEMERINTAH KABUPATEN WONOGIRI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 WONOGIRI
Jl. Nakula V Wonokarto. Wonogiri Telp. (0273) 321385, Fax. 5328886
[http : //www.sman2-wng.sch.id](http://www.sman2-wng.sch.id)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 / 698 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Wonogiri menerangkan bahwa :

Nama Peneliti : **RIZKY GIRA PURNAMA**
NIM : 11601244048
Program Study : PJKR
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Wonogiri pada bulan September s.d Oktober Tahun 2015 dalam rangka penyelesaian Skripsi dengan judul **“MOTIVASI MENGIKUTI PERMAINAN BOLA BASKET DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PESERTA DIDIK PUTRI KELAS XI SMA N 2 WONOGIRI JAWA TENGAH”**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonogiri, 4 September 2015

Kepala Sekolah


DALIMIN, S. Pd, M. Pd
Pembina Utama Muda
NIP. 19561106 198102 1 003

Statistics

	MOTIVASI	KESEHATAN	BAKAT	PRESTASI	PENGETAHUAN	KESENAGAN	LINGKUNGAN	ORANG_TUA	GURU	TEMAN	SAPRAS
N Valid	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68	68
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	92.8824	13.3824	7.3088	8.2206	9.1618	11.8529	6.2500	7.3529	12.2353	9.5000	7.6176
Median	91.5000	13.5000	7.0000	8.0000	9.0000	12.0000	6.0000	7.0000	12.0000	9.5000	8.0000
Mode	99.00	15.00	7.00 ^a	7.00	9.00	10.00 ^a	6.00	6.00	10.00	8.00 ^a	8.00
Std. Deviation	10.75026	2.01509	2.20080	1.94588	1.87370	1.89473	1.28568	1.69075	2.47445	1.62536	1.43547
Range	49.00	7.00	9.00	8.00	7.00	8.00	7.00	9.00	8.00	6.00	6.00
Minimum	68.00	9.00	3.00	4.00	6.00	8.00	3.00	3.00	8.00	6.00	4.00
Maximum	117.00	16.00	12.00	12.00	13.00	16.00	10.00	12.00	16.00	12.00	10.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Penghitungan Statistik Data Penelitian

		MOTIVASI			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	68	1	1.5	1.5	1.5
	74	1	1.5	1.5	2.9
	76	1	1.5	1.5	4.4
	77	1	1.5	1.5	5.9
	79	1	1.5	1.5	7.4
	80	1	1.5	1.5	8.8
	81	2	2.9	2.9	11.8
	82	4	5.9	5.9	17.6
	83	3	4.4	4.4	22.1
	84	3	4.4	4.4	26.5
	85	4	5.9	5.9	32.4
	86	1	1.5	1.5	33.8
	87	3	4.4	4.4	38.2
	88	2	2.9	2.9	41.2
	89	3	4.4	4.4	45.6
	91	3	4.4	4.4	50.0

92	1	1.5	1.5	51.5
93	3	4.4	4.4	55.9
94	1	1.5	1.5	57.4
97	1	1.5	1.5	58.8
98	2	2.9	2.9	61.8
99	6	8.8	8.8	70.6
100	3	4.4	4.4	75.0
101	1	1.5	1.5	76.5
102	1	1.5	1.5	77.9
103	4	5.9	5.9	83.8
104	1	1.5	1.5	85.3
105	1	1.5	1.5	86.8
106	1	1.5	1.5	88.2
107	1	1.5	1.5	89.7
108	2	2.9	2.9	92.6
109	1	1.5	1.5	94.1
112	2	2.9	2.9	97.1
113	1	1.5	1.5	98.5
117	1	1.5	1.5	100.0

Total	68	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

KESEHATAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9	3	4.4	4.4	4.4
	10	5	7.4	7.4	11.8
	11	4	5.9	5.9	17.6
	12	9	13.2	13.2	30.9
	13	13	19.1	19.1	50.0
	14	9	13.2	13.2	63.2
	15	14	20.6	20.6	83.8
	16	11	16.2	16.2	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

BAKAT

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	3	4.4	4.4	4.4
	4	5	7.4	7.4	11.8
	5	7	10.3	10.3	22.1
	6	8	11.8	11.8	33.8
	7	13	19.1	19.1	52.9
	8	13	19.1	19.1	72.1
	9	7	10.3	10.3	82.4
	10	7	10.3	10.3	92.6
	11	3	4.4	4.4	97.1
	12	2	2.9	2.9	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

PRESTASI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	1	1.5	1.5	1.5
	5	2	2.9	2.9	4.4
	6	9	13.2	13.2	17.6
	7	17	25.0	25.0	42.6
	8	13	19.1	19.1	61.8
	9	8	11.8	11.8	73.5
	10	7	10.3	10.3	83.8
	11	6	8.8	8.8	92.6
	12	5	7.4	7.4	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

PENGETAHUAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	7	10.3	10.3	10.3
	7	8	11.8	11.8	22.1
	8	6	8.8	8.8	30.9
	9	18	26.5	26.5	57.4
	10	16	23.5	23.5	80.9
	11	5	7.4	7.4	88.2
	12	4	5.9	5.9	94.1
	13	4	5.9	5.9	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

KESENAGAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	2	2.9	2.9	2.9
	9	3	4.4	4.4	7.4
	10	14	20.6	20.6	27.9
	11	14	20.6	20.6	48.5
	12	8	11.8	11.8	60.3
	13	13	19.1	19.1	79.4
	14	8	11.8	11.8	91.2
	15	4	5.9	5.9	97.1
	16	2	2.9	2.9	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

LINGKUNGAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1.5	1.5	1.5
	4	1	1.5	1.5	2.9
	5	18	26.5	26.5	29.4
	6	25	36.8	36.8	66.2
	7	10	14.7	14.7	80.9
	8	10	14.7	14.7	95.6
	9	2	2.9	2.9	98.5
	10	1	1.5	1.5	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

ORANG_TUA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	1.5	1.5	1.5
	5	1	1.5	1.5	2.9
	6	24	35.3	35.3	38.2
	7	15	22.1	22.1	60.3
	8	14	20.6	20.6	80.9
	9	6	8.8	8.8	89.7
	10	3	4.4	4.4	94.1
	11	1	1.5	1.5	95.6
	12	3	4.4	4.4	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

GURU

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	3	4.4	4.4	4.4
	9	7	10.3	10.3	14.7
	10	13	19.1	19.1	33.8
	11	4	5.9	5.9	39.7
	12	9	13.2	13.2	52.9
	13	11	16.2	16.2	69.1
	14	6	8.8	8.8	77.9
	15	4	5.9	5.9	83.8
	16	11	16.2	16.2	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

TEMAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	3	4.4	4.4	4.4
	7	2	2.9	2.9	7.4
	8	16	23.5	23.5	30.9
	9	13	19.1	19.1	50.0
	10	16	23.5	23.5	73.5
	11	7	10.3	10.3	83.8
	12	11	16.2	16.2	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

SAPRAS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	3	4.4	4.4	4.4
	5	4	5.9	5.9	10.3
	6	6	8.8	8.8	19.1
	7	12	17.6	17.6	36.8
	8	24	35.3	35.3	72.1
	9	16	23.5	23.5	95.6
	10	3	4.4	4.4	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

DOKUMENTASI

A. Pengambilan Data

